

Por solo 2'99€
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL
#175
Play manía
Canarias 3,14 € • Portugal 2,99 €
AHÓRRATE 5 EUROS
> SKYRIM LEGENDARY EDITION PS3
> DIGGS DETECTIVE PRIVADO + WONDERBOOK PS3
> GRID 2 PS3
> FUSE PS3
> MOTOGP 13 PSVITA
PÁG. 77
¿Te lo vas a perder?
13 PREDICCIONES PARA 2013
Sacamos la bola de cristal para adivinar el futuro de PlayStation
Comparativa
AVENTURAS "INDIE"
Descubre las 8 aventuras más originales de PS Store
PlayStation Plus
¡¡¡Juega más y paga menos!!
THE LAST OF US
Atrévete con la mejor aventura del momento
ANÁLISIS + GUIA
Reportaje
GRAN TURISMO® 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR
¡DESCUBRE LA HISTORIA DE LA SAGA!
Más coches, más circuitos, más competiciones, más emoción... ¡MÁS GRAN TURISMO!


DIRIGIDA POR J.J. ABRAMS
STAR TREK
EN LA OSCURIDAD
EN CINES 2D Y 3D
PARAMOUNT PICTURES Y SKYDANCE PRODUCTIONS PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE BAD ROBOT UNA PELÍCULA DE J. J. ABRAMS STAR TREK EN LA OSCURIDAD JOHN CHO BENEDICT CUMBERBATCH ALICE EVE BRUCE GREENWOOD SIMON PEGG CHRIS PINE
ZACHARY QUINTO ZOË SALDANA KARL URBAN PETER WELLER ANTON YELCHIN EFECTOS VISUALES Y ANIMACIÓN POR INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC MÚSICA DE MICHAEL GIACCHINO DISEÑADOR DE VESTUARIO MICHAEL KAPLAN EDITADA POR MARYANN BRANDON, A.C.E. MARYJO MARKEY, A.C.E.
DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN SCOTT CHAMBLISS DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA DAN MINDEL, ASC, BSC PRODUCTORES EJECUTIVOS JEFFREY CHERNOV DAVID ELLISON DANA GOLDBERG PAUL SCHWAKE PRODUCIDA POR J. J. ABRAMS BRYAN BURK DAMON LINDELOF ALEX KURTZMAN ROBERTO ORCI
BASADA EN "STAR TREK" CREADA POR GENE RODDENBERRY ESCRITA POR ROBERTO ORCI & ALEX KURTZMAN & DAMON LINDELOF DIRIGIDA POR J. J. ABRAMS
05.07.13
SKYDANCE PRODUCTIONS
12
StarTrek-es.com

EDITORIAL





Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

El futuro a la vuelta del verano

En este E3 que acaba de terminar (y del que encontraréis toda la información pertinente en **www.hobbyconsolas.com**) se habrán desvelado algunas de las claves del futuro de PlayStation. Claves que yo aún desconozco (escribo esto el 6 de junio), pero que puedo imaginarme con los datos que se han ido desvelando, gota a gota, retazo a retazo, desde que en febrero Sony celebrara su controvertido "PlayStation Meeting", anunciando PS4. Parece claro que, queramos o no, el futuro pasa por cambiar de consola, por entrar de lleno en la nueva "Next Gen".

Eso sí, nadie nos obliga a viajar al futuro ahora. El futuro siempre está a la vuelta de la esquina y siempre se le alcanza de un modo u otro. Ahora mismo mi futuro inmediato pasa por disfrutar a tope *The Last of Us* y echarle un vistazo a algunas de las aventuras descargables que incluimos en nuestra Comparativa de este mes. Me han resultado muy sugerentes y tengo que reconocer que no las he jugado todas (no hay tiempo para todo, ¿verdad?). El futuro me llama la atención, como a todos, y disfrutar de juegos tan impactantes como los que se han anunciado con el lanzamiento de PS4 reconozco que me pica. Pero mientras PS3 me siga ofreciendo la posibilidad de disfrutar con juegos como *Gran Turismo 6* (más grande y más impresionante) o *Watch_Dogs* (no lo puedo evitar, me recuerda a "Person of Interest") no tengo ninguna prisa. Y menos ahora que con PlayStation Plus sé que voy a terminar jugando a lo mejor de PS3 y PS Vita sin pagar ni un euro más de lo que pagué por la suscripción. No es que me niegue a viajar al futuro, es sólo que no tengo prisa. No es que me sienta anclada al pasado con PS3, es que no se me ha quedado viejecita aún.

¿Que tú sí tienes prisa? Pues tranquilo, que en Playmanía viajaremos contigo. Te llevaremos de la mano por los circuitos de la nueva PS4 y te avisaremos con tiempo de a qué juego debes seguir la pista. Seguramente puedas sumergirte en el futuro estas Navidades, pero si es un poco más tarde no te pongas nervioso, que en PS3 aún hay mucho por descubrir. Y si eres como yo, que no tienes prisa y quieres ir al "trantrán", disfrutando del viaje y sin perderte el paisaje de cambios, pues sabes que también pueden contar con nosotros. De hecho, en este número echamos un vistazo al futuro, pero no nos olvidamos del presente. Y es que hay que agradecer a Sony que anuncie una nueva consola y al mismo tiempo siga preparando para su consola "antigua" juegazos exclusivo del calado de *Beyond: Dos Almas*... Me da en la nariz es que en esta ocasión viajar hacia el futuro va a ser más relajante que en ningún otro cambio de generación: sin obligaciones, con grandes juegos para cualquiera de las PlayStation, con opciones para dar y tomar y con el apoyo, cuando necesitemos algo ligerito, divertido y diferente, de PS Store... Me alegro de tener una consola con tanto presente como opciones de futuro.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

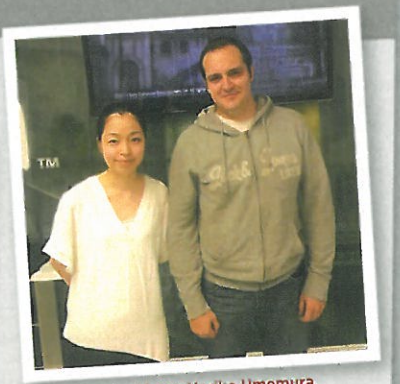
Este mes no nos ha dado tiempo... a asistir el E3, aunque no hemos dejado de darle vueltas al tema. Además, también nos hemos movido un poquito.



Dani ha entrevistado a mucha gente... Empezó con Sebastián Enrique, productor de *FIFA 14* (se supone que un Argentino sabe de fútbol, ¿no?)...



... Y continuó con Ricky Cambier, diseñador en Naughty Dog, que hizo un rápido tour por España para promocionar *The Last of Us*.



Alberto charló con Noriko Umemura, productora de *Rain*, una de las aventuras más originales que hemos visto en los últimos tiempos. Descargable, por supuesto.

Lo que nos habéis dicho...



Opinativos



Pedro Fito Romero
Quería transmitir mi enhorabuena a Alberto Lloret y Daniel Acal por sus grandes artículos de opinión, una sección que está resultado muy gratificante en la revista de cara a conocer las reflexiones de los redactores. Es más, estoy seguro que muchos lectores coincidimos con las opiniones y enriquece los debates que se puedan llevar a cabo en las redes sociales. ...

Si tú supieras...



Roberto Jiménez
Qué bien vivís... Ojalá pudiera estar yo todo el día jugando y escribiendo sobre videojuegos y consolas y que encima me pagaran. Eso sí, sois geniales...

Reivindicativos



Rafa Zarco Barbudo
Lo que no es normal es que en España los juegos sean tan excesivamente caros cuando los mismos juegos en el extranjero son más baratos.

Felicitadores



Luis Peman Llombart
Quería felicitar a *GTA: Vice City* por sus 10 años, aunque me parece que fue ayer cuando estaba como loco jugándolo en mi PS2.

Galáctico

David Marmaneu
Por favor, que ese juego de Star Wars en el que trabaja Visceral sea ya de una maldita vez por todas el ¡¡¡*Battlefront 3*!!!





SUMARIO #175





» **13 predicciones para 2013.** Te contamos cómo vemos el futuro de PlayStation, cómo va a evolucionar PS3, cuáles serán las claves de PS4, qué juegos cortarán el bacalao...



» **Gran Turismo 6.** Descubre las novedades que nos aguardan en el *GT* más enorme de la historia.



» **Comparativa.** Las aventuras más originales se pueden encontrar en PS Store. Aquí tenéis las 8 mejores.



NOVEDAD
PÁGINA 40
EN PORTADA
THE LAST OF US
Una aventura difícil de olvidar. ¡Y con la guía completa!

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



FIFA 14 no se ha dormido en los laureles y ha reforzado su plantilla con fichajes destinados a que haya más creatividad en las jugadas y los remates.

FIFA 14 | PS3-PS4 | ELECTRONIC ARTS | 27 DE SEPTIEMBRE

Partido de fútbol en dos grandes estadios

FIFA 14, OTRA SAGA QUE SE APUNTA A APROVECHAR LA DUALIDAD PS3-PS4

La temporada 2012-2013 está a punto de tocar a su fin, a falta de que la Copa Confederaciones ponga el broche final. Sin embargo, en los despachos ya se está empezando a disputar la temporada 2013-2014. Mientras el Barça presentaba a Neymar en el Camp Nou, EA hacía lo propio con *FIFA 14* en sus oficinas de Madrid, donde pudimos disputar nuestros primeros encuentros.
Uno de los principales cambios jugables será la mayor creatividad a la hora de elaborar las jugadas, que vendrá de la mano de los esprints con giro, una conducción del esférico menos "imantada", la protección del balón con los brazos y una mejor IA. Así, cuando vayamos en carrera podremos hacer quiebros en cualquier dirección, en contraste con lo que sucedía hasta ahora, pues sólo se podía rotar 22'5 grados con cada golpe de joystick. Además, los jugadores no llevarán el balón pegado al pie "con una cuerda", sino que cometerán fallos y, si no tienen mucha calidad en sus botas, lo llevarán a trompicones (a lo Arbeloa). En cuanto a la protección de la pelota, con el gatillo izquierdo podremos frenarnos y usar los brazos para defendernos de las embestidas de los rivales. Respecto a la IA de los compañeros, éstos preverán mejor las jugadas y se moverán mejor en ataque (con fintas, cabalgadas, jugando de espaldas a portería...) y en defensa (presión, marcajes...).
La finalización de las jugadas será otro puesto que mejorará con creces, gracias a la nueva física del balón (se podrá golpear con más fuerza y habrá más trayectorias, con turbulencias, botes delante del portero...).
Los movimientos de los jugadores y las animaciones también experimentarán cambios, para que luzcan más reales. Así, los futbolistas ajustarán el ángulo de carrera y marcarán los tiempos con propiedad a la hora de chutar. Otro cambio jugable importante será la introducción de la llamada "segunda oportunidad" a la hora de hacer las entradas. *FIFA 12* varió el sistema de entradas y era fácil quedarse vendido si errábamos un intento de robo, pero eso se paliará con ese nuevo movimiento.
Los Juegos de Habilidad se ampliarán respecto al año pasado, con minijuegos como chutar balones alineados en la frontal del área, hacer paredes entre una fila de conos o hacer rondos contra cuatro defensas.
FIFA 14 saldrá en PS3 el 27 de septiembre, pero hay que destacar que también llegará a PS4. Esa versión hará gala del nuevo motor gráfico Ignite, que será el que usen los juegos deportivos de Electronic Arts en la próxima generación.

■ El "Precission Movement" hará que los gestos posturales de los futbolistas sean más cercanos a los de la realidad.

■ Los brazos se podrán usar con el L2. Los regates se harán sólo con el joystick derecho.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

THE LAST OF US

Si tienes PS3 y estás pensando en comprarte un juego este mes, no lo dudes: *TLOU*. Técnicamente parece de la próxima generación y a la hora de jugar es una aventura única. Uno de los títulos más grandes de PS3.

EL BAJO PRECIO DE *JACOB JONES* EN VITA

Lo que ha hecho este descargable en Vita debería ser un modelo a seguir: un episodio, con unas cuantas horas de juego, por 2 €. Así mucha más gente se animaría a probar...

EA, POR RETIRAR EL PASE ONLINE

Ya no será necesario pagar por el pase online en los juegos de segunda mano de EA. Ya se puede descargar gratis para todos los juegos que lo requieran. Rectificar es de sabios...

BAJAN

EL GRAN "PARÓN" VERANIEGO...

Tras la feria E3, la industria del videojuego va a entrar en un letargo importante. Apenas habrá lanzamientos "gordos" durante dos meses... Y así coger fuerzas para las Navidades, que prometen ser épicas: PS4, *GTA V*, *Watch_Dogs*, *GT6*...

LOS DESPIDOS Y CANCELACIONES

La industria del videojuego ha tenido más movimiento: Patrice Dessilets, padre de *Assassin's Creed*, ha sido despedido de Ubisoft y su proyecto, *1666*, cancelado. Y en Trion Worlds (*Defiance*) también hubo despidos.

EUROPA, OTRA VEZ SIN RECOPILATORIOS

Hace tiempo, Sony Europa anunció que nos quedábamos sin *Journey Collection*, pero rectificaron y ya está disponible. Ahora se ha anunciado un "lo mejor de PSN Vol.1", con 4 juegos (entre ellos *Tokyo Jungle* o *Sound & Shapes*). Y, de nuevo, Europa se queda fuera del plan. ¿Rectificarán?





ÚLTIMA HORA

» ANUNCIO VITA

KILLZONE MERCENARY MUESTRA SU ONLINE

Mercenary va a ser una de las apuestas más serias de Sony en PS Vita, tanto en lo técnico como en lo jugable. Y en esta segunda parcela entrarán en juego los **modos online: habrá 3 distintos** (todos contra todos, por equipos y zona de guerra, que ofrecerá 5 objetivos distintos a cada bando) **y un total de 6 mapas**, que ofrecerán distinta ambientación y/o escenarios más abiertos. O más enrevesados. Promete ser divertido...



» ANUNCIO PS4

WARFRAME, EL PRIMER F2P DE PS4

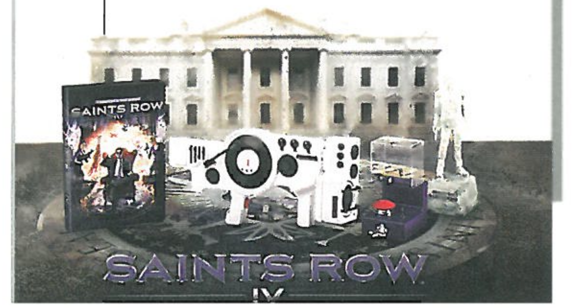
Digital Extremes ha enseñado en el E3 su primer juego de PS4, **un título de acción con exoesqueletos** (y que usarán armas de fuego), en el espacio, donde podremos crear nuestro dojo para jugar con amigos o combatir contra ellos. ***Warframe* será el primer juego gratuito de PS4**, estará disponible en el lanzamiento, correrá a 1080p y usará el touchpad del Dual Shock 4. Buena pinta...



» ANUNCIO PS3

LA "DUBSTEP GUN", YA A TU ALCANCE

Hace unos meses, Volition puso en marcha una encuesta para que los fans eligieran **los mejores objetos para incluir en la edición especial de *Saints Row IV***. Al final, entre los ganadores destaca **una réplica de la ya famosa Dubstep Gun** con sonido y puntero láser, **el botón Dubstep** del día del juicio final o una **estatua de Johny Gat**. Aparte, también incluye una copia del juego y 3 elementos de contenido descargable.



DYING LIGHT | PS3-PS4 | WARNER BROS | SURVIVAL HORROR | 2014

Play ¡Primeras imágenes!

De día o de noche: la cacería de zombis no entiende de horas

Techland tiene zombis para rato. Tras el lanzamiento del reciente *Dead Island Riptide*, el estudio polaco ya está trabajando en una nueva IP que "reideará" el subgénero de la supervivencia zombi en primera persona y en mundos abiertos. *Dying Light* llegará en 2014 a PS3 y PS4, aunque su desarrollo está pensado para aprovechar, sobre todo, la nueva generación. Así, habrá un espectacular ciclo día-noche que repercutirá en el comportamiento de los zombis y los infectados con los que nos vayamos encontrando en el enorme mapeado. De día será importante proveerse de suministros y crear armas para tenerlas a mano en el zurrón; de noche los infectados se volverán más agresivos y habrá que hacerles frente con lo que tengamos. El objetivo será sobrevivir hasta ver la luz de un nuevo día.
El juego tendrá un desarrollo en primera persona que en buena medida recordará a *Dead Island*, su referente, pero también se concederá una gran relevancia a las mecánicas de "free running" para saltar obstáculos y encaramarse a sitios, en la línea de *Mirror's Edge*. A diferencia de *Dead Island Riptide*, publicado por Deep Silver, esta vez es Warner Bros quien está tras el proyecto.



El nuevo "survival" de Techland se desarrollará en un mundo abierto y concederá una gran importancia al gore y a la creación de armas.





El comportamiento de los infectados variará en función del ciclo día-noche.

TALES OF SYMPHONIA CHRONICLES | PS3 | NAMCO BANDAI | ROL | 2014

Play ¡Primeras imágenes!

La saga *Tales of* confirma su apuesta total por PS3

Tales of es una de las sagas de rol más reconocidas, aunque varias de sus entregas no llegaron a Occidente o bien lo hicieron sin traducir. Sin embargo, Namco Bandai está apostando fuerte por ella, al amparo de PS3. Si ya estaba confirmado que el 9 de agosto vería la luz *Tales of Xillia*, ahora se ha anunciado el lanzamiento de *Tales of Symphonia Chronicles*, un recopilatorio en HD que incluirá *Tales of Symphonia* (aparecido en Gamecube en 2004 y en PS2, aunque esta última versión no salió de Japón) y *Tales of Symphonia: Dawn of the New World* (aparecido en Wii en 2009). El título llegará a Europa a principios de 2014 con nuevos contenidos y en exclusiva para PS3.



Lloyd Irving y sus amigos protagonizarán combates de rol en tiempo real. El cooperativo será uno de los puntos fuertes.

RAYMAN LEGENDS | PS3-PS VITA | UBISOFT | PLATAFORMAS | 30 DE AGOSTO

Play ¡Nuevos datos!

Rayman es un saltarín "multiplataformas"

Rayman Legends, un título que Ubisoft inicialmente sólo iba a lanzar en Wii U y que luego se retrasó para llegar a otras plataformas, también tendrá una versión portátil. La entrega de PS Vita, confirmada recientemente, permitirá el cooperativo local y contendrá cinco mapas exclusivos en los que podremos controlar a Murphy con ayuda del panel trasero. Además, habrá dos trajes adicionales, inspirados en *Prince of Persia* y *Splinter Cell*.

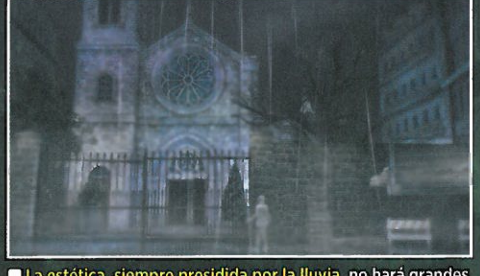


La edición de *Rayman Legends* para PS Vita contendrá cinco mapas adicionales, que no estarán en las versiones de sobremesa.

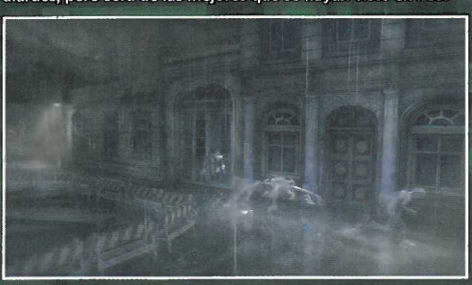
Play ¡Nuevos datos!

RAIN | PS3 | SONY | AVENTURA | 2013

Las nubes descargarán su lluvia más mágica



La estética, siempre presidida por la lluvia, no hará grandes alardes, pero será de las mejores que se hayan visto en PS3.



Rain, uno de los títulos descargables más prometedores del catálogo de PS3, ya ultima su puesta a punto. Firmado por Japan Studio, responsable de maravillas como *ICO* y *Shadow of the Colossus*, este juego nos permitirá vivir una aventura muy especial. El protagonista será un joven invisible al que sólo podremos ver cuando las gotas de lluvia estén cayendo sobre él. Su cometido será ayudar a una chica perseguida por monstruos, que también serán invisibles. El juego combinará las plataformas y los puzzles, con muchas reminiscencias de *ICO*. Aprovechando, por ejemplo, que sólo seremos visibles bajo la lluvia podremos ocultarnos en zonas "secas" y despistar a los enemigos, o llamar su atención dejando huellas con el barro. La mágica música será el colofón de una gran aventura.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

FLOWER SE ADAPTA A VITA

Flower, uno de los títulos descargables más originales de PlayStation 3, ya ha confirmado su salida en PS Vita. Esta reedición del juego de ThatGameCompany (el estudio responsable de *Journey*) **nos volverá a convertir en una ráfaga de viento**, de modo que deberemos dirigir diversos pétalos por el aire, en busca de flores. El título hará uso de los controles táctiles y del giroscopio.



ANUNCIO

DEAD OR ALIVE 5 DE "GRATIS"...

Dead or Alive 5 Ultimate, la versión definitiva del juego de lucha del Team Ninja, verá la luz en PS3 el próximo **3 de septiembre**. Para sorpresa de todos, **habrá una versión reducida**, subitulada *Core Fighters*, que **se podrá descargar de forma gratuita desde PS Network**. Dicha edición contará con cuatro personajes (Kasumi, Ayane, Hayate y Ryu Hayabusa) y multijugador, tanto local como online.

DESARROLLO

DEVIL'S THIRD SIGUE SU CURSO

No se sabía nada de él desde hacía tiempo, pero *Devil's Third* continúa en desarrollo. Lo confirmó Tomonobu Itagaki, ex productor de *Ninja Gaiden* y *Dead or Alive*, en la revista *Famitsu*. El carismático líder de Valhalla Game Studios afirmó que esta **aventura de acción en tercera persona no se mostrará en el E3**, pero sí dijo que está en conversaciones con diversos editores.



RUMOR

UN NUEVO JUEGO DE VELOCIDAD

Según el medio Examiner, el estudio **Ubisoft Reflections**, responsable de la saga *Driver* (*San Francisco* fue la última entrega) podría estar preparando **un nuevo simulador de conducción**, que tendría un tono realista, en la línea de *Gran Turismo*. El título del juego sería ***The Crew***.

RUMOR

¿MIRROR'S EDGE 2 EN CAMINO?

Desde hace algún tiempo, los rumores apuntan con fuerza la posibilidad de que *Mirror's Edge 2*, la secuela del original plataformas en primera persona de 2008, esté en desarrollo. Si algunas voces de EA lo habían sugerido, **recientemente el título ha sido listado "por error" en la web de la compañía y en Amazon.it**. No sería de extrañar que se presentara, por fin, en el E3.

RUMOR

PREY 2 ¿EN OTRAS MANOS?

Prey 2 es otro título que lleva tiempo siendo pasto de los rumores. Bethesda cerró el grifo de la información respecto a él hace un año. Ahora, algunos apuntan a que **el desarrollo**, que inicialmente corrió a cargo de Human Head, **podría haber pasado a Arkane, los responsables de *Dishonored*.**



DATOS

MICROSOFT "AYUDA" A SONY

La **presentación de Xbox One** del pasado 21 de mayo tuvo un efecto inesperado para Sony, pues la cotización de sus acciones en Bolsa subió un 8%. **La falta de juegos en el anuncio** de la consola de Microsoft y la polémica de la segunda mano jugaron a favor de Sony.

CURIOSIDAD

GRID 2, AL PRECIO DE 145.000 €

No os asustéis. No es el precio del juego estándar, sino el de **una edición "ultraexclusiva"** que hay del juego, de la que de hecho sólo existe una unidad de esta ***GRiD 2: Mono Edition***. Este desorbitado precio incluye **el juego, una PS3, un mono, unas botas, unos guantes, un día en la fábrica de BAC... y un BAC Mono**, un monoplaza que alcanza 270 km/h y que viene, claro está, tuneado a lo *GRiD 2*... ¿Alguno se anima a comprar el videojuego más caro del mundo?





... Insomniac no ve claro un nuevo *Resistance*.
En Insomniac no se plantean seguir con *Resistance* en PS4, aunque ya sabéis cómo son estas cosas: todo puede cambiar en el futuro. Quieren "hacer cosas nuevas". Esperemos que sean mejores que *Fuse*.

... *Chronicles of Mystara* sí llegará en formato físico.
Pero sólo en Japón. Capcom lanzará una edición coleccionista de los clásicos en HD *Tower of Doom* y *Shadow over Mystara* en disco y repleta de extras por 12.000 yenes.

... *The Last Guardian* sigue "vivito y coleando".
Apareció listado en la web del medio oficial de E3 junto a otros títulos confirmados de Sony... Aunque fue retirado poco después. Esperemos que se aclare pronto su futuro.

... *Final Fantasy Agito* vuelve a la carga.
Éste es el nombre original que tenía *Final Fantasy Type-0* de PSP, y ahora Square Enix ha vuelto a registrar este nombre. ¿Será para la rumoreada revisión en PS Vita? Ojalá.

... *PES 2014* no llega este año ni a PS4 ni a PS Vita.
Parece que en Konami prefieren centrarse este año en las plataformas más extendidas (PS3 y PSP) y dejar para la temporada que viene su estreno en la "next gen" y PS Vita.



Play ¡Primeras imágenes!

Todas las generaciones necesitan velocidad

NEED FOR SPEED RIVALS | PS3-PS4 | ELECTRONIC ARTS | 19 DE NOVIEMBRE

Igual que el turrón, *Need for Speed* ha tomado ya la costumbre de volver siempre por Navidad. Y este año, *Rivals* combinará lo mejor de las últimas entregas. Por un lado, habrá persecuciones policiales al estilo de *Hot Pursuit*; por otro, será un mundo abierto llamado Redview County, al estilo de *Most Wanted*. En él, podremos actuar como corredores ilegales o polis. En el primer caso, tendremos que ganar Speed Points a base de protagonizar huidas, mientras que en el segundo deberemos acometer espectaculares persecuciones, con ayuda de turbos, pulsos electromagnéticos, barricadas, helicópteros... El modo Historia estará conectado con el multijugador, a través del llamado sistema All Drive, de modo que nos podremos cruzar con nuestros amigos en cualquier momento. Además, volverá el Autolog, que pondrá nuestros récords en común con los de nuestros conocidos, para que nos piquemos con ellos. El juego estrenará el nuevo motor gráfico Frostbite 3 (el mismo que lucirá *Battlefield 4*), lo que permitirá su llegada tanto a PS3 como a PS4. La fecha prevista para su salida es el 19 de noviembre.

Los superdeportivos volverán a ser la seña de identidad. La licencia de Ferrari regresará, con modelos como el F12 Berlinetta.



REVISTA OFICIAL NINTENDO
» 3,50 € » 21 DE JUNIO

¡MARIO EN WII U...! Y LA FIEBRE *ANIMAL CROSSING*
El E3 ha traído un montón de nuevos juegos para Wii U y 3DS. Descúbrelo todo sobre todos... en especial, **las nuevas aventuras de Mario**. Y en 3DS, llega ***Animal Crossing New Leaf*** y lo celebramos con el análisis y un superreportaje. Además, regalazo: la segunda entrega de **las tarjetas de *Monster Hunter 3 Ultimate***, con 24 nuevos monstruos.



HOBBY CONSOLAS
» 2,99 € » 21 DE JUNIO

TODA LA INFORMACIÓN DEL E3 DE LOS ÁNGELES
Descubre el futuro de los videojuegos en su **reportaje especial de 40 páginas**. Te ofrecen todos los datos sobre **PS4 y Xbox One** y adelantan sus impresiones tras probar los grandes juegazos que han visto allí. Además, analizan ***The Last of Us* y *Animal Crossing New Leaf***, y repasan en un interesante reportaje **20 juegos que nunca llegaron a salir.**

Agenda PlayStation

DEL 7 DE JUNIO AL 16 DE JULIO

Para saber lo que está pasando en el mundo PlayStation tienes que echarle un ojo a nuestra agenda. Aquí tienes los lanzamientos más importantes de los próximos 30 días. Ahora no hay mucho, pero pronto habrá para elegir.

7 DE JUNIO VIERNES
- Django Desencadenado · Video Blu-Ray
- Journey Edición Coleccionista · PSN
- Remember Me · PS3 RECOMENDADO
- The Elder Scrolls V: Skyrim Legendary Edition · PSN

13 DE JUNIO JUEVES
- Epic Mickey: El Retorno de dos héroes · PS3

14 DE JUNIO VIERNES
- The Last of Us · PS3 RECOMENDADO

19 DE JUNIO MIÉRCOLES
- Lego Legends of Chima: El viaje de Laval · PS VITA
- MotoGP 13 · PS3 / PS VITA RECOMENDADO

28 DE JUNIO VIERNES
- Masacre · PS3
- Ride To Hell Retribution · PS3
- Tour de France 2013 · PS3

16 DE JULIO MARTES
- Painkiller: Hell & Damnation · PS3

JUNIO 7

Remember Me

Capcom nos ofrece una aventura de acción con combos personalizables y una protagonista capaz de alterar y robar los recuerdos de la gente.

www.remembermegame.com

Análisis en página 44

JUNIO 7

Skyrim Legendary Edition

La edición definitiva incluye el juego y las tres expansiones aparecidas.

www.elderscrolls.com/skyrim



JUNIO 14

The Last of Us

Nadie exprime los circuitos de PS3 como Naughty Dog y esta aventura de supervivencia lo vuelve a demostrar. Un nuevo imprescindible.

www.thelastofus.com

Análisis en página 40

JUNIO 19

Moto GP 13

El campeonato de motociclismo por excelencia vuelve un año más quemando neumáticos en PS3 y Vita.

www.motogpvideogame.com

NUEVAS HISTORIAS PARA EL **LIBRO MÁGICO** DE SONY

Wonderbook™

Tras el exitoso estreno de *Wonderbook* en las pasadas Navidades, Sony tiene otras historias que contar con este periférico, empezando por una de detectives...

Todos hemos soñado alguna vez, en nuestra más tierna infancia, con "meternos" en nuestro libro favorito, ¿verdad? Ver cómo sus páginas cobran vida ante nuestros atónitos ojos y poder interactuar con sus personajes y tomar parte en sus aventuras. Pues Sony lo hizo realidad las pasadas Navidades con *Wonderbook*, un libro mágico que sólo podrás disfrutar en PS3.

¿Qué es *Wonderbook* y cómo funciona?
Wonderbook es un periférico con forma de libro de cuyas páginas surgirán literalmente en pantalla todas las historias y situaciones que los desarrolladores tengan a bien programar. Y además nosotros podemos interactuar con ellas. ¿Cómo? Pues gracias a la cámara PlayStation Eye (imprescindible para que funcione el "invento") y un mando Move que, como siempre, puede convertirse en las herramientas más variopintas. Además, necesitaremos jugar en una estancia convenientemente iluminada y, en aras de nuestra comodidad, lo bastante amplia como para poder sentarnos en el suelo con el libro delante y que la cámara encuadre todo bien.
Pues las pasadas Navidades Sony lanzó *Wonderbook* con *El Libro de los Hechizos*, la primera de estas mágicas experiencias que tuvo una madrina de lujo: J.K. Rowling, la autora de las novelas de Harry Potter. Y después de hacernos sentir como verdaderos magos, ahora Sony nos ofrece *Diggs Detective Privado*, una simpática aventura de ambientación "noir" en la que ayudaremos a este sagaz detective a resolver un misterioso caso.
Pero la magia de *Wonderbook* no acaba aquí. Para Navidades preparan la adaptación del documental de la BBC "Caminando entre Dinosaurios". Y estamos deseando ver qué otras sorpresas nos aguardan en el futuro.



Wonderbook es un periférico con forma de libro que funciona gracias a la cámara PlayStation Eye.

LOS PACKS DISPONIBLES

Tanto si ya tienes *Wonderbook* como si quieres iniciarte en este innovador periférico, Sony te lo pone fácil ofreciendo opciones que se ajustan a todas las demandas:



SÓLO JUEGO 19,99 €
Si ya tienes *Wonderbook* y sólo quieres el nuevo juego suelto, lo tienes por 20 euros.



JUEGO+ LIBRO WONDERBOOK 24,99 €
Para los que tengan mando Move y la cámara PS Eye (indispensables para jugar) y quieran iniciarse en "los libros".



JUEGO+LIBRO+MOVE 59,95 €
Y si no posees ninguno de estos periféricos, podrás adquirirlos en un pack junto con el juego a un precio más que atractivo.



JUEGO+LIBRO+MOVE+CONSOLA PS3 294,95 €
Y si queréis hacer un regalazo a alguien que todavía no tiene la mejor consola del momento, ésta es tu opción. Eso sí, la PS3 es la de 12 GB.



Ayudaremos al Diggs Orúgez, un detective (con gabardina y todo), a resolver un misterio.



Girando el libro rotaremos el escenario y ciertos momentos haremos que Diggs corra.

¡Policía, buscamos a Orúguez!

PS3 SONY YA DISPONIBLE

DIGGS™ DETECTIVE PRIVADO

Si en el primer juego de *Wonderbook* nos convertimos en un aprendiz de mago, en este segundo vamos a ser el ayudante de un detective. Pero no de uno cualquiera. Se trata del famoso Diggs Orúgez, el detective más sagaz de Librolandia, que esta ocasión tendrá que resolver el misterioso asesinato del huevo Humpty... con nuestra ayuda, claro. Cada página será un escenario de una aventura pensada para los más pequeños (por su sencillez y por sus referencias a ciertos cuentos infantiles) en la que nos esperan los típicos retos detectivescos (como encontrar pruebas en el lugar del crimen) pero también ciertos momentos de sigilo y acción, resueltos con bastante "salero" teniendo en cuenta las peculiaridades de *Wonderbook*. Girar el libro para que nuestro personaje corra en la dirección apropiada o inclinarlo para que una farola ilumine cierta zona del escenario o para que Diggs llegue a agarrar un cable jugando con la perspectiva son algunos ejemplos.

Una aventura "noir" para los más pequeños. Pero insistimos, todo es muy sencillo y en ningún momento te quedas atascado en las dos horas (más o menos) que puede durar esta entretenida aventura de cuidada estética y ambientación "noir" que le saca todo el partido a este periférico. Y sale a un buen precio.



EL LIBRO DE LOS HECHIZOS

PS3 SONY YA DISPONIBLE

J.K. Rowling, la autora de los libros de Harry Potter, amadrina el primer juego que salió para este periférico. En él, *Wonderbook* se convierte en un grimorio firmado por Miranda Goshawk (autora de libros de hechizos en el "universo Potter") y Move en una varita mágica. En sus páginas aprenderemos famosos hechizos como Alohomora o Lumus, para después ejecutarlos en las distintas situaciones que el libro nos irá presentando: hacer levitar objetos para ponerlos en su lugar correcto, iluminar escenarios para encontrar ciertos ítems o enfrentarnos contra distintas criaturas lanzando bolas de fuego son algunos ejemplos. Un desarrollo sencillo pero entretenido que gustará a los más jóvenes y a todos los fans de Harry Potter.





» CAMINANDO ENTRE DINOSAURIOS

PS3 SONY NAVIDADES

Seguramente muchos conozcáis el prestigioso documental de la BBC "Caminando entre Dinosaurios". En sus seis capítulos, y de forma amena a la par que rigurosa, pudimos conocer un poco mejor cómo vivían estos animales antediluvianos. Pues Sony ya lleva un tiempo adaptándolo para *Wonderbook*, respetando todas las virtudes que lo han hecho famoso y añadiendo el componente "interactividad". Es decir, que no sólo aprenderemos que un Triceratops era herbívoro, sino que directamente nosotros podremos alimentarle, usando para ello el mando PS Move. En Sony nos han dicho que la versión Wonderbook de "Caminando entre Dinosaurios" estará lista en Navidades. Y esperamos que haya próximos anuncios en el futuro para este periférico.

Ataques de nostalgia


Daniel Acal
@daniacal

La nostalgia no es buena compañera en general. La nostalgia hace que nos creamos esa gran mentira que afirma que cualquier tiempo pasado fue mejor. Aplicado a los videojuegos, suele hacer que recordemos los títulos que marcaron nuestra infancia mucho mejores de lo que en realidad son. Pero aún siendo conscientes de lo traicionero que puede ser este sentimiento, muchas veces nos dejamos llevar por él (y yo el primero, lo reconozco) y nos gastamos el dinero en "remakes" y "reboots" de nuestras sagas favoritas.

Las compañías lo saben y por ello, de forma regular, revisan su fondo de armario para intentar volver a vendernos algo que funcionó en anteriores temporadas con una buena capa de barniz (e incluso a veces sin ella). Tal y como está la cosa hoy en día, resulta complicado apostar por ideas nuevas, ¿verdad? Lo mejor es no arriesgarse y ofrecer cosas que sabemos que van a funcionar, sencillamente, porque lo hicieron en el pasado. Porque los jugadores recordamos tal juego o cual franquicia con cariño y vamos a ver con buenos ojos una "puesta al día". O al menos nos va a llamar la atención. Estamos sufriendo un ataque de nostalgia...

"REMAKES" Y "REBOOTS" ESTÁN BIEN SIEMPRE QUE OFREZCAN ALGO MÁS QUE UN SIMPLE LAVADO DE CARA

En esa puesta al día distingamos entre "reboots" y "remakes". Los "reboots" suponen el "reinicio" de una franquicia, normalmente incorporando elementos que "lo petan" en ese momento. En general, permiten más libertad creativa ya que un "reboot" puede admitir más cambios estructurales. Cuando me preguntan por un buen ejemplo de esto, siempre pienso en *Metroid Prime*. Creo que Retro Studios acertó de pleno trasladando toda la idiosincrasia de la serie y esa "sensación de soledad" al explorar un planeta desconocido y hostil a una perspectiva en primera persona que lo hace aún más inmersivo. Como supongo que no todos conocéis esta obra maestra de GameCube, voy a poner un ejemplo más "nuestro": *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo*. Con el regreso del Príncipe, Ubisoft nos regaló en PS2 una aventura muy del gusto de los jugadores de la época. Todo un éxito que poco tenía que ver con el aquél plataformas que Jordan Mechner concibió en 1989 y en el que cada error se pagaba muy, muy caro. O *Ninja Gaiden*, seguramente el mejor beat' em up de la pasada generación (junto al glorioso *God Hand* y a *The Warriors*), aunque haya ido degenerando con cada secuela.

Los "reboots", como todo en esta vida, se pueden hacer bien, mal o regular. Ejemplos más recientes de buenos reboots son el último *Tomb Raider* (en el que Lara mira de reojo a Nathan Drake). O el último *DmC*. Pero en la mayoría de los casos son perfectamente olvidables. Ahí están esos *Golden Axe: Beast Rider*, *Alone in the Dark: The New Nightmare* (una nueva pesadilla sí, pero en el peor de los sentidos), *Splatterhouse*... La mayoría no merecen la pena pero, eh, llevan el nombre de un juego que me gustó hace mucho tiempo, así que vamos a echarles un vistazo...

El caso de los "remakes" es todavía más sangrante. Aunque yo soy el primero que picó, por ejemplo, con el de *Resident Evil* y con *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* (y que picaría una y mil veces si Kojima me hiciera uno de *Snatcher*) suelen ser un "sacacuartos" de mucho cuidado. Ninguno de estos juegos me ha transmitido las sensaciones que en su momento me produjeron los originales. Una vez más me estoy dejando llevar por la nostalgia.

Y eso que he puesto ejemplos de buenos "remakes". No os quiero ni contar si encima es fallido. O si el original sigue vigente hoy en día. Tenemos para este año remakes de *Castle of Illusion* y *Flashback*. Yo soy fan de ambos juegos y los vídeos que he visto no me motivan lo más mínimo. ¿Para qué quiero jugar a un "remake" de un título que sigue siendo perfectamente jugable hoy en día? (y que probablemente aún conservo en su formato original).

Tampoco me entendáis mal. No estoy en contra ni de los "remakes" ni de los "reboots" y me parece perfectamente comprensible que las compañías apuesten por esta vía. Incluso a veces sirven para que nos juguemos algunos títulos que en su momento no nos llegaron, (como las versiones domésticas de *Tower of Doom* y *Shadow Over Mystara*, que en breve podremos descargar en HD desde el Store). Las "puestas al día" están bien si aportan novedades que merezcan la pena. *GTA III* o *Fallout 3* (secuelas en teoría pero "reboots" en la práctica) son buenos ejemplos de esto. El primer *Prince of Persia* de PS3 (un "reboot" de un "reboot") es lo contrario. Porque para repetir lo mismo pero con mejoras gráficas, yo me juego el original. Hay que revisar las mecánicas jugables y ver qué aspectos funcionan hoy en día y cuáles no. Y, sobre todo, no permitir que la nostalgia nuble nuestro juicio. A todos se nos hizo la boca agua con ese supuesto "remake" de *Final Fantasy VII*, pero decidme la verdad... ¿vosotros os zamparíais ahora un desarrollo con antediluvianos combates por turnos cada dos por tres? Yo no, desde luego. Aunque fuera más bonito. Pero si me dejaran manejar a "Sefiró" en el juego, a lo mejor la cosa cambiaría...





Nueva prueba olímpica: 100 metros análisis

Llevo 15 años trabajando en esto (un año en Hobby Consolas y en PlayManía desde el primer número) y, aunque no sea de los "juntaletras" más veteranos de la prensa de los videojuegos de este país, llevo el tiempo suficiente para ver como "mi profesión" se ha ido retorciendo y degenerando hasta unos niveles realmente demenciales. Me he dado cuenta en los dos últimos meses, en los que he vivido situaciones realmente ridículas, al menos para mí. La primera fue vía telefónica. Me proponían que, para empezar a hablar sobre un título que aún no se había anunciado, tenía que firmar un NDA (Non Disclosure Agreement o acuerdo de confidencialidad) afirmando que no iba a decir nada sobre el tema. Y, después, firmar otro sobre el juego en sí. Es decir, firmar dos NDA sobre un juego del que ni siquiera sabía si me iba a interesar para la revista. Algo que antiguamente se resolvía con un "tienes mi palabra: no voy a decir nada" ahora nos obliga a absurdos trámites burocráticos. Trámites que, de incumplirse por nuestra parte, pueden ir ligados a litigios, pero que en caso de incumplimiento por su parte (facilitar 4 pantallas contadas para un artículo de portada y publicarlas online antes o cualquier otra cosa que se os ocurra) no tiene la menor repercusión.

Pero el culmen ha llegado este mes, con el análisis de *The Last of Us*, de mis queridos Naughty Dog. Esta compañía tenía la buena práctica de mandarte el código y limitarse a esperar a las notas, sin indicar qué hacer y qué no decir con sus juegos. Hasta *Uncharted 3*. PlayManía "destapó" la caja de los truenos con la primera review mundial, de la que algunas almas bondadosas, sin ni siquiera haber jugado la aventura, afirmaban que hacíamos "spoilers" o destripes en nuestro artículo. Mi artículo. Yo, conocido mundialmente por reventar los finales en las reviews y con un largo historial que lo respalda. El propio Christopher Ballestra pidió vía Twitter que se dejaran sorpresas para los jugadores... Y tras unos días, ahí se quedó el tema. Hasta la llegada de *The Last of Us*.

Junto con el código de review, esta vez recibimos una serie de restricciones que, para empezar, nos impiden tomar nuestras propias capturas o vídeos. Si queremos usar material propio, tiene que pasar aprobación. Hasta ahí bien, lo puedo entender. No es la primera vez. El "humor" comienza con una enfermiza pormenorización de los niveles y zonas que podemos enseñar; si vamos a grabar vídeo, debe ser en clips de no más de 30 segundos y no más de 5 piezas en total. Pero hay más: no podemos hablar del prólogo (los primeros 10-15 minutos, que ya han mostrado en uno de los vídeos), ni del último tercio del juego, ni decir cuál es el destino de cada personaje, ni la razón que une a los dos protagonistas (Joel y Ellie) o incluso cuál es el papel de Nolan North (el actor que da vida a Nathan Drake) en el juego. El caso es que, muchas de estas cosas, ya las hacemos "de oficio", es decir, nunca decimos quien palma durante la aventura. Sí, en muchos de estos momentos hay sorpresas argumentales que no vamos a revelar, pero también jugables que quizá nadie se espere... y no poder hablar de ellas, deja el análisis mutilado. Porque, al fin y al cabo, un análisis está para decir qué ofrece el juego, no solo hablar de la calidad del juego, ¿verdad? Por eso, muchas veces preferimos no pasar por el aro, no firmar un NDA y comentar el juego cuando ya está en la calle, aunque eso implique ser los últimos.

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



Y todo parece indicar que esta ridícula situación va a ir a más. Mi compañero Dani me ha recordado otro caso que cada vez se está extendiendo más: asistir a una presentación pero no poder decir nada ni del juego, ni de la presentación en sí misma, hasta el día que ellos marcan. Ni siquiera en redes sociales.

Si el excesivo control de la información sigue este camino, no os extrañe que llegue el día en que leamos textos como este: *The Last of Us 2* ofrece una trama molona, de la que sólo os podemos contar un tercio de la parte central en la que no pasa nada, en la que no os podemos decir si los protagonistas usan armas ni si los puzzles son complicados, con una historia repleta de sorpresas y mecánicas originales que ni por asomo podemos detallar. Un imprescindible de PS4, del que tampoco os podemos decir algunos fallos. Nota: 99.

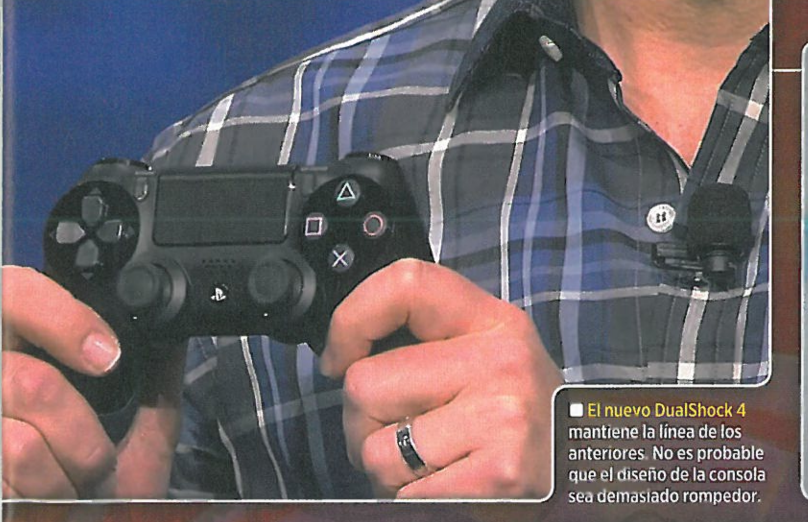


MUCHAS VECES PREFERIMOS NO PASAR POR EL ARO, NO FIRMAR UN NDA Y COMENTAR EL JUEGO CUANDO YA ESTÁ EN LA CALLE, AUNQUE IMPLIQUE SER LOS ÚLTIMOS.



El futuro de Playstation: 13 predicciones para 2013

Cuando leáis estas líneas la feria E3 ya se habrá terminado, pero mientras las escribimos aún no ha comenzado. Una curiosa paradoja en la que ahora mismo sabéis más que nosotros... Como no nos podemos resistir al encanto de los retos más complicados y este es un E3 clave para el futuro de PlayStation, nos hemos atrevido a mirar a través de la bola de cristal de nuestra experiencia para analizar sus claves. Aquí os dejamos nuestras 13 predicciones para 2013. Apuntad a ver en cuantas hemos acertado...



El nuevo DualShock 4 mantiene la línea de los anteriores. No es probable que el diseño de la consola sea demasiado rompedor.

La relación de PS4 con plataformas como tabletas, teléfonos y PS Vita es un tema a seguir de cerca. ¿En qué se traducirá?

Este es otro de los diseños que circulan por ahí. No creemos que PS4 vaya a ser tan sobria, pero tampoco será rompedora.

Sony distribuyó un sugerente vídeo con la imagen de PS4, el día antes de que Microsoft presentará Xbox One. La imagen general de la consola permanecía borrosa, mientras en primer plano y con toda nitidez, se mostraban varios detalles... ¿Suficientes para montar una imagen completa? Un artista de internet, Albino-Zebra, ha unido pedazos del vídeo, ha rellano los huecos con su imaginación y ha diseñado esto... ¿Se parecerá? Es posible. Apostamos por un diseño sobrio, en la línea de PS2 y PS3. Nada de idas de olla futuristas...

1 PlayStation 4

La consola que va a marcar el futuro llegará a Europa esta Navidad

Si algo puede marcar el futuro PlayStation ese algo es PS4. Ya nos contaron en febrero que la nueva consola será muy potente en lo que a gráficos se refiere y que la conectividad será básica, tanto para jugar (posibilidad de grabar y compartir vídeos, Store con nuevas opciones de descarga...), como para que compartamos nuestros triunfos con los amigos. Y ya sabemos que a través de Gaikai podremos (en un futuro, que predecimos que aún no tiene fecha) disfrutar de todos los juegos de la historia de las consolas PlayStation...

Seguro que ya habéis visto, por fin, la cara de PlayStation 4. Probablemente su diseño enamore a unos y espante a otros, pero así ha sido siempre, ¿verdad? Esperamos una consola sobria, digna de ocupar un lugar de honor en el salón de cualquier hogar. Nada de diseño futurista, más bien minimalista. Además, es muy posible que haya habido sorpresón y que se haya anunciado la fecha de lanzamiento de la consola para Europa y Estados Unidos. ¿Noviembre? Si no se ha dicho nada de Japón es que a lo mejor en esta generación a quien le toca esperar es a los nipones, por primera vez en la historia. O no...

Y del precio, ¿qué? Apostamos a que se ha dado un precio que ronda los 450 euros (seguramente más cerca de los 500 que de los 400 que vaticinan los rumores). Ponerla más cara en estos momentos no parece una buena idea, pero mucho más barata deja poco margen de maniobra... Nos preocupa el precio de los juegos, listados en algunas tiendas online en 100 euros. Nuestra apuesta es que rondarán los 80. Sí, mucho dinero. Al menos se habrá confirmado que no habrá medidas contra la segunda mano, pero sí bloqueo regional... La clave para valorar si el precio de los juegos es alto es saber qué nos van a ofrecer que no nos ofrezca ya PS3. Ya imaginamos que serán mucho más espectaculares, pero ¿es suficiente para justificar el salto de generación? En las siguientes páginas hablamos de ellos.

Nuestras predicciones

	Acierto	Error
Costará unos 450 euros	☐	☐
Aceptará juegos de segunda mano	☐	☐
Saldrá en Europa esta Navidad	☐	☐
Su imagen será sobria y elegante, nada futurista	☐	☐
Tendrá bloqueo regional	☐	☐



Fue el primer juego de PS4 en mostrarse en febrero y, aún con ideas originales, no parece ser representativo del poder de PS4...

Formar clubes y competir con otros grupos de pilotos será uno de los ejes de este título, junto con una bestial recreación de los coches.

2 Los juegos de PS4

¿Marcarán la diferencia con PS3?

Los primeros juegos de nueva generación han sido uno de los principales atractivos de la feria E3, principalmente porque ha sido la primera vez que se han podido jugar. Casi todos los títulos de Sony que se mostraron en el pasado PlayStation Meeting de febrero han estado en la feria de forma jugable (*Killzone Shadow Fall*, *DriveClub*, *inFamous Second Son*, *Knack*...). De todos ellos se han desvelado nuevos datos... pero eso no ha sido ni mucho menos lo más importante.

Sony seguro que ha dejado caer alguna bomba para PS4. Nuestra bola de cristal vaticina que se han mostrado al menos un par de juegos nuevos de los estudios de Sony. Uno, que se muestra entre tinieblas, parece venir de un estudio americano, y bien podría ser un *Uncharted 4* de Naughty Dog. De ser así, Sony dejaría claro que quiere apostar por los "vendeconsolas" desde el principio (ahí están *Killzone* e *InFamous*), antes que apostar por nuevas licencias de dudoso éxito... Ahora que la sorpresa que guarda el Japan Studio sí podría apostar por la originalidad.
Además, David Cage podría llegar a la feria también con dos títulos bajo el brazo, el primero de PS3 ya lo conocemos (*Beyond*), así como algo nuevo para la próxima generación, que bien podría estar ligado con *Kara*, la brutal demo técnica que vimos hace unos meses. Sony podría guardar alguna sorpresa más, que podría servir de pista para ver por dónde quieren llevar a su nueva consola

Aparte de Sony, otras compañías y estudios también desvelarán nuevos proyectos para PS4, como Electronic Arts, que bien podría "desenterrar" a Faith y su serie *Mirror's Edge* para presentar la secuela con el nuevo motor Frostbyte para PS4. Es algo que parece casi seguro en todas las quinielas previas, ¿estaremos en lo cierto? EA también desvelará sus planes con la licencia "Star Wars" y puede que muestre algo, bien de lo que preparan BioWare, DICE o Visceral. Nosotros no cerramos la puerta a que se vea algo de los 3 de forma muy breve, ya que el primero no llegaría antes de abril de 2014... ¿Más anuncios de otras compañías? Pues sabemos de buena tinta que Capcom tiene alguna sorpresa guardada, casi seguro algo para PS4, pero que no se ve claramente en la bola de cristal. ¿Podría ser *Deep Down* con un título definitivo, como por ejemplo *Dragon's Dogma II*? Square Enix también presentará un *Final Fantasy* nuevo, que bien podría ser *Agni's Philosophy*... E incluso se ve algo sobre *The Crew*, un nuevo juego de velocidad de corte realista de Ubisoft, dirigido por Reflections, quienes hasta ahora habían trabajado en la serie *Driver*. Veremos si todo se cumple... o no.

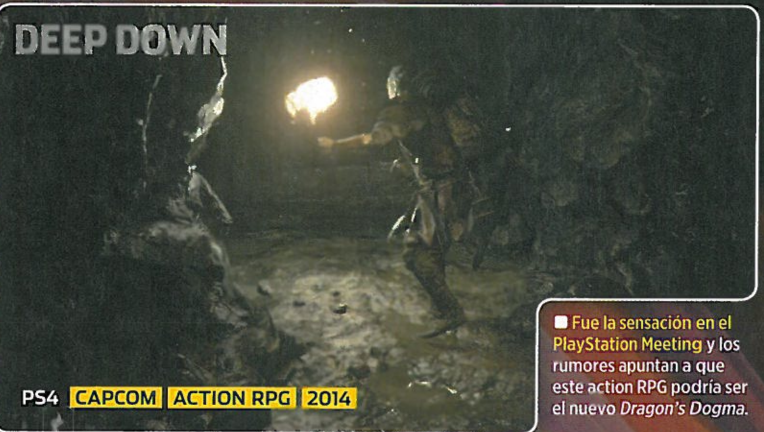
Thief nos convertirá en un sigiloso ladrón, en una ciudad gobernada por un brutal tirano.



Será uno de los primeros shooters de PS4 y, aunque aún no se sabe nada de sus modos online, promete tensar el músculo técnico de la consola. La futurista ambientación promete ser uno de sus puntos fuertes.



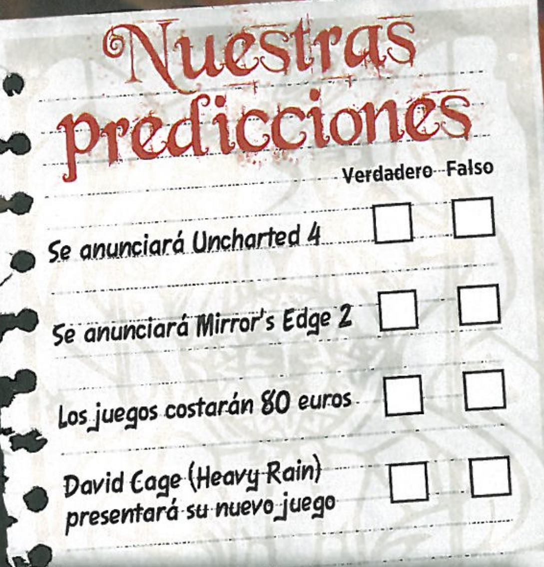
Mundo abierto, toques de rol, combates mejorados, cientos de tareas opcionales... *The Witcher 3* pinta muy bien.



Fue la sensación en el PlayStation Meeting y los rumores apuntan a que este action RPG podría ser el nuevo *Dragon's Dogma*.

En general, no parece que esta primera hornada de juegos de PS4 vaya a revolucionar (por mucho que nos haga babear). En muchos casos se notará un importante aumento de la calidad técnica, pero a la hora de jugar no habrá excesivas sorpresas, como es habitual: es la primera remesa y casi nunca, en ninguna plataforma desde hace varias generaciones, han conseguido destacar. Sólo hace falta ver los últimos juegos de PS2 o de PS3 frente a los primeros. Aún así, habrá propuestas muy interesantes, como *DriveClub*, que ofrecerá carreras con deportivos reales con un montón de ideas nuevas y una completísima funcionalidad online, adaptada incluso a nuestros smartphones con aplicaciones específicas.

El precio de los juegos puede ser otro de los temas candentes, "querido piscis".
Mucho nos tememos que, de primeras, Sony sacará a pasear el capote con el precio de los juegos, que puede ser algo que guarden para la próxima feria, el Gamescom de Colonia. O también puede darse el caso de que algún mandamás hable más de la cuenta en alguna entrevista y confirme lo que mucho nos tememos: que los precios de los juegos se fijen en 79,99€ ...
Y tranquilos que, en ningún caso, nuestra bola de cristal nos adelanta que se vaya a cometer el error de situarlos en torno a los 100 €, como algunas páginas están ya haciendo para las reservas (parece más una forma de curarse en salud que una confirmación oficial).
Tampoco vemos claro que se vaya a comentar algo sobre PS Plus, aunque quizá sí se desvele algo sobre los nuevos servicios relacionados con los juegos que Sony podría estar preparando... Son muchas premoniciones, algunas arriesgadas, pero seguro que alguna se cumple fijo.

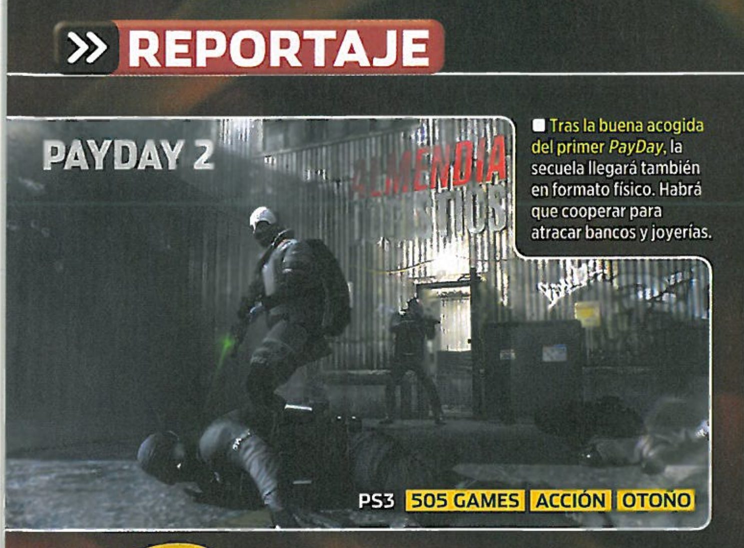




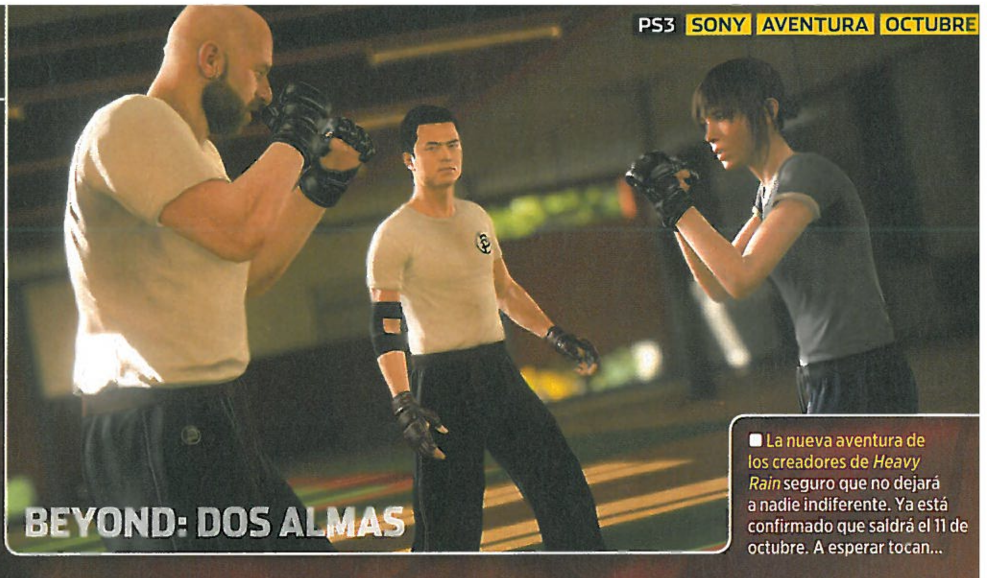
El sigilo será una de las claves de *Thief*. En él contaremos con múltiples recursos para colarnos en fortalezas, saquear cajas fuertes y huir sin ser visto...



Con la historia de Cole McGrath ya cerrada conoceremos a Delsin Rowe, capaz de absorber los poderes de otros en un nuevo mundo abierto...



Tras la buena acogida del primer *PayDay*, la secuela llegará también en formato físico. Habrá que cooperar para atracar bancos y joyerías.



La nueva aventura de los creadores de *Heavy Rain* seguro que no dejará a nadie indiferente. Ya está confirmado que saldrá el 11 de octubre. A esperar tocan...

3 ¿El final de PS3?

No, no la "enterremos" antes de tiempo

Si alguien pensaba que Sony iba a dejar de lado a PS3 en este E3, "sólo" porque nos presenta a su sucesora, seguro que se equivoca. No hace falta ser Rappel para predecir esto. Como muy bien nos decís en vuestros correos y "tweets", PS3 está en un gran momento y no hay que "enterrar" la consola antes de tiempo. Así que tranquilos, que aunque PS4 se lleve todo el protagonismo por su novedad seguro que en la feria se habrá mostrado una buena batería de juegazos, como estos que os enseñamos aquí. Y que poco tienen que envidiar a los primeros que hemos visto para PS4, ¿a que sí?

El mejor ejemplo de esto es *Gran Turismo 6*. Suponemos que ya habréis visto el fantástico reportaje que os ofrecemos en este mismo número, así que no hay mucho más que decir del juego. Pero el hecho de que Sony asuma un desarrollo de tal magnitud a estas alturas "de la película" deja bien claras las intenciones de la compañía con respecto a la consola. Y tranquilos, que no todo va a ser *Gran Turismo 6*. Para el 11 de octubre esperamos *Beyond: Dos Almas*, la nueva aventura de los creadores de *Heavy Rain* exclusiva de PS3. Y tampoco podemos olvidarnos de *Puppeteer*, un plataformas muy especial que, además de ser muy original, tiene una pinta realmente estupenda.

En cuanto a las "third parties", la cosa pinta todavía mejor. Konami y el estudio madrileño Mercury Steam van a dar el "Do de pecho" con su *Castlevania: Lords of Shadow 2*. Nosotros ya hemos podido verlo en movimiento antes de la feria y os aseguramos que es de lo más espectacular que se ha visto en PS3. En cuanto a los shooters, seguramente el "género estrella" de esta generación, también van a estar muy presentes en este tramo final de la vida de PS3. Y no sólo nos referimos a las nuevas entregas de *Call of Duty* y *Battlefield* (a las que dedicamos un apartado especial en este reportaje). Apuntad el regreso de *Wolfenstein*, el decano de lo shooters, de la mano de Bethesda y realizado por antiguos componentes de Starbreeze Studios (*The Darkness*, *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, *Syndicate*...). Y la acción, aunque en tercera persona, continúa con los aliens de *The Bureau: XCOM Declassified*, los zombis de *Yaiba: Ninja Gaiden Z* o el más original y estrafalario *Killer is Dead*, lo nuevo de Suda 51. Pero para estrafalario, la última entrega de *Saints Row*, un "sandbox" que puede ser capaz de competir con el mismísimo *GTA V*, quizá no tanto en magnitud ni apartado técnico pero sí en términos de diversión pura y dura. Y no nos olvidemos del prometedor *Splinter Cell Blacklist*, los atracos de *PayDay 2*, la fantasía oscura de *Hellraid*, las plataformas de *Rayman Origins*, las nuevas entregas de *FIFA* y *PES*... Ya veis que a PS3 le queda cuerda para rato, vamos.

Y eso sin contar con los rumores y sorpresas aún por anunciar. En esta quiniela podéis apuntar *The Last Guardian* (apareció listado en la web oficial del evento pero fue retirado a las pocas horas), *Beyond Good & Evil 2* (todo un clásico en este tipo de apuestas), el regreso del basket de la mano de EA Sports, la secuela de *Mirror's Edge* (aunque esta también se puede ir a PS4...). Y seguro que, aparte de Sony, hay compañías como Capcom van a anunciar nuevos títulos. O Square Enix, que va a presentar *Murdered: Soul Suspect*, un juego bastante peculiar...

El decano de shooters subjetivos regresa en un "reboot" producido por Bethesda y desarrollado por ex de Starbreeze.

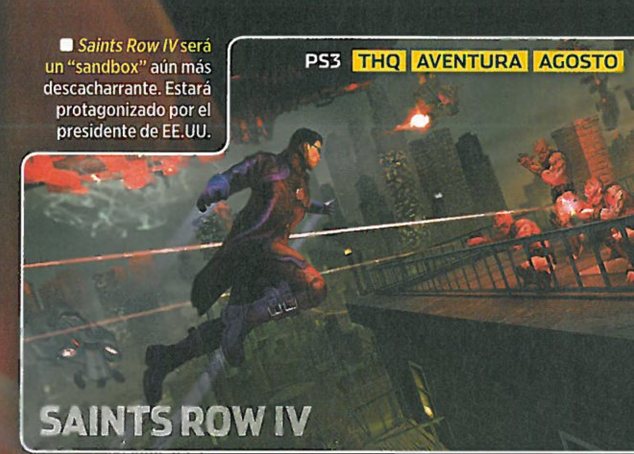




Otra prueba de que Sony no se va a olvidar de PS3 tan fácilmente es este singular plataformas que nos sumergirá en un teatrillo de marionetas.



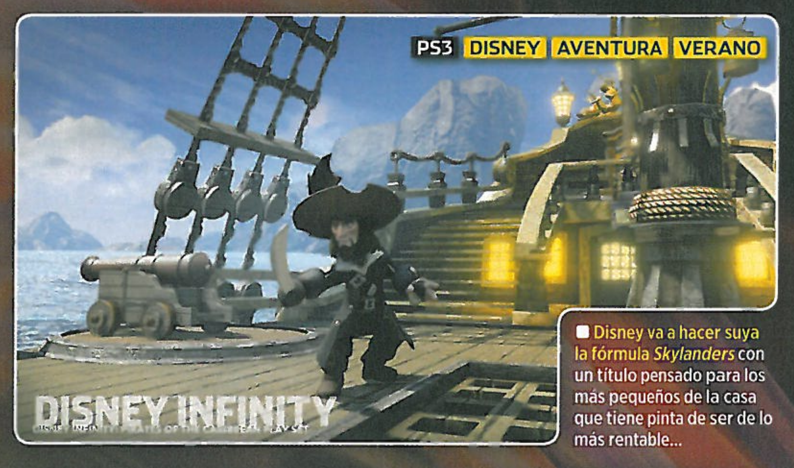
Ya hemos tenido la suerte de ver *Castlevania: Lords of Shadow 2* y nos ha dejado impresionados. Tiene pinta de ser una de las mejores aventuras de acción de todo el catálogo de PS3.



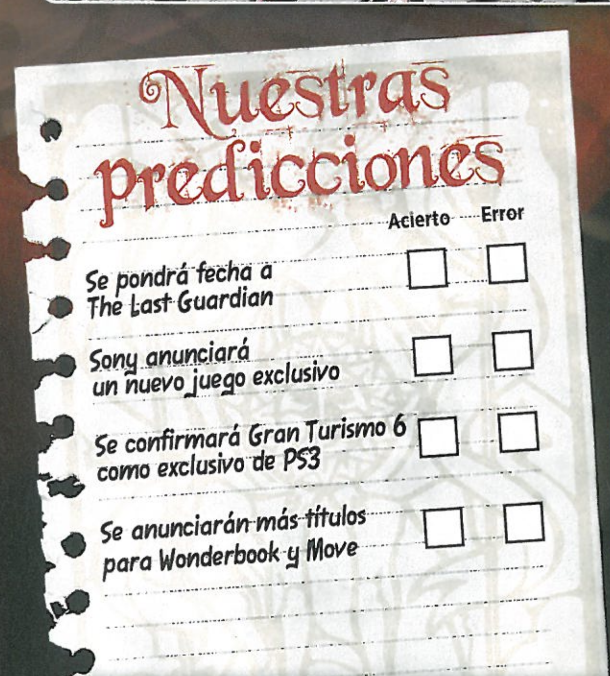
Saints Row IV será un "sandbox" aún más descacharrante. Estará protagonizado por el presidente de EE.UU.



Killer is Dead es la nueva "ida de pinza" del indomable Suda 51. Como todas sus producciones, derrochará originalidad.



Disney va a hacer suya la fórmula *Skylanders* con un título pensado para los más pequeños de la casa que tiene pinta de ser de lo más rentable...



Nuestras predicciones

	Acierto	Error
Se pondrá fecha a The Last Guardian	☐	☐
Sony anunciará un nuevo juego exclusivo	☐	☐
Se confirmará Gran Turismo 6 como exclusivo de PS3	☐	☐
Se anunciarán más títulos para Wonderbook y Move	☐	☐



Gran Turismo 6 promete ser el simulador de velocidad definitivo y uno de los juegos más ambiciosos de toda la historia de PS3. Casi ná...



Si tras *XCOM: Enemy Unknown* te quedaste con más ganas de luchar contra los alienígenas, gracias a este juego de acción podrás seguir con la lucha.



El espía perfecto no vino a visitarnos la última vez, pero se va a despedir de PS3 por todo lo alto con *Blacklist*.



■ Este juego de rol de acción llegó a PC en 2012, así que no esperamos que sea técnicamente deslumbrante. Y no creemos que vaya a aprovechar la potencia de PS4. Al menos no habrá que jugar conectados...

4 Los multiplataforma

Diferencias entre las versiones de PS3 y PS4

Ya sabemos que habrá un buen puñado de juegos que van a salir en PS3 y en también en PS4. Son los que hemos consentido en llamar "multiplataforma" o también "juegos puente". El culmen de una generación se junta con los inicios de la siguiente. ¿Habrá mucha diferencia? Pues nosotros vamos a vaticinar que no, al menos en estos primeros juegos. Los títulos de lanzamiento de una consola siempre están muy lejos de aprovechar el potencial de la nueva máquina y, aunque se noten diferencias, normalmente no son abismales. Además el hecho de que tantas compañías decidan sacar "juegos puente" indica la fe que todavía tienen en PS3... Y las ganas de recuperar la inversión que desarrollos de la envergadura de un *Watch_Dogs* suelen requerir.

Lo dicho, no vemos tan clara la diferencia de calidad entre los títulos que van a tener versiones para PS3 y PS4. Al menos en estos primeros compases. De hecho hay unos cuantos juegos que ya sabemos que salen en las dos consolas y la mayoría de las editoras no se han preocupado en detallarnos las diferencias entre ambas versiones. Ubisoft ha sido la que más énfasis ha puesto en este sentido, con sendos diarios de desarrollo explicando algunas de las mejoras que tendrán en PS4 tanto *Watch_Dogs* como *Assassin's Creed IV*. La duda es si nos convencen o no.
En el caso del esperado "sandbox" futurista, su productor, Dominic Guay ha confirmado que en la "next gen" veremos una ciudad de Chicago más detallada, viva y densamente poblada, sin que la fluidez de la acción se resienta en ningún momento. ¿Querrá decir esto que la ciudad que veremos en PS3 no está a la altura? Nosotros suponemos que no, que no va a haber demasiada diferencia.

En cuanto a *Assassin's Creed IV*, Jean Guedson y Silvain Trottier (director creativo y productor asociado del juego, respectivamente) dicen que las mejoras en el apartado técnico de la versión de PS4 van a ser "evidentes", además de destacar las facilidades para programar en la nueva consola de Sony. Pero más allá del salto gráfico, también han hecho hincapié en el factor social que acompañará a *Assassin's Creed IV Black Flag* en PS4, afirmando que estaremos "conectados" con nuestros amigos incluso sin necesidad de estar con ellos en el multijugador. Hipotéticamente podríamos ceder el control a un jugador que nos esté viendo. Y

Nuestras predicciones

	Acierto	Error
Se anunciarán nuevos juegos de Star Wars para las 2 consolas	☐	☐
No habrá grandes diferencias técnicas entre unos y otros	☐	☐
Las funciones "sociales" son las que marcarán la diferencia	☐	☐

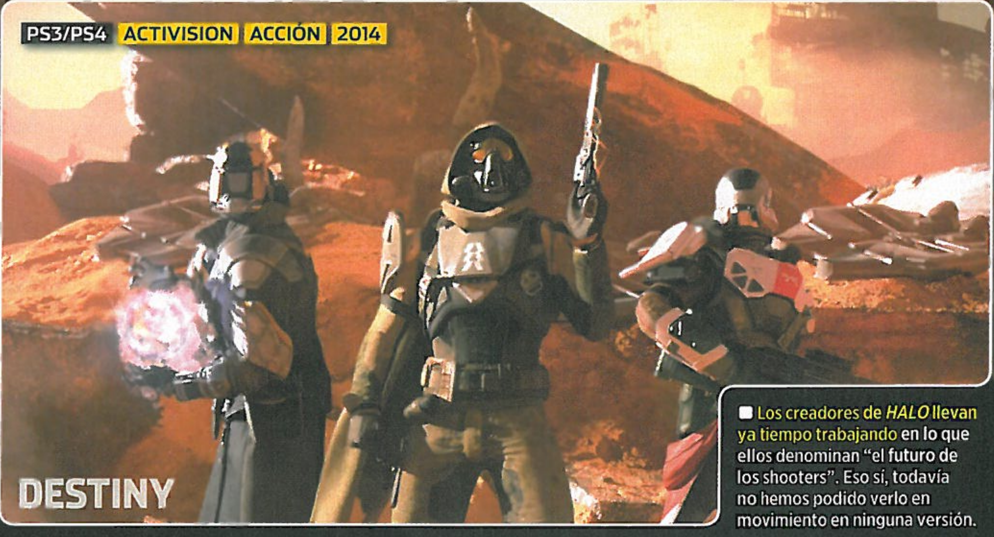


Según sus responsables, sí habrá diferencia entre la versión de PS3 y la de PS4 de *Watch_Dogs*. En esta última veremos una ciudad más viva, poblada y detallada y sin ningún molesto tiempo de carga.



Los cochazos, las persecuciones y el "tuning" regresan en un nuevo *NFS* que lleva como subtítulo *Rivals* y que quemará rueda en las dos consolas. Según EA en PS4 será gráficamente superior (faltaría más).

han precisado cuál va a ser el protagonismo del famoso botón Share...
En cuanto al resto de juegos que sabemos que van a tener versión para las dos consolas (*Call of Duty Ghosts*, *Need for Speed Rivals*, *Destiny*, *Wolfenstein: The New Order*, *The Evil Within*, *Sniper Elite III*...) no ha trascendido ningún detalle más allá de las mejoras técnicas que le presuponemos a las versiones de PS4 y que no creemos que vayan a marcar la diferencia. ¿O es que pensáis que *Diablo III*, un juego que salió en 2012 para PC, se va a ver mucho mejor en PS4?
En cuando a las quinielas, nosotros apostamos porque Sony NO va a anunciar *Gran Turismo 6* en PS4. Sería una posibilidad a tener en cuenta, pero le robaría protagonismo a *DriveClub*, el simulador de velocidad que Evolution Studios prepara para PS4. Eso sí, seguro que más de una compañía anuncia algún "port" de algún juego ya conocido de PS3 para PS4.



Los creadores de *HALO* llevan ya tiempo trabajando en lo que ellos denominan "el futuro de los shooters". Eso sí, todavía no hemos podido verlo en movimiento en ninguna versión.



Según sus creadores, la versión de PS4 de *ACIV* marcará la diferencia con un apartado técnico superior al de PS3 (según ellos, "saltará a la vista"). Y tendrá mayor peso el componente social (¿con el botón "share"?).





■ En el evento previo al E3 de Konami se ha desvelado que *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* transcurre en el año 1984.

■ Y el otro gran anuncio que Hideo Kojima reservaba para esta ocasión es que el actor Kiefer Sutherland será quien le ponga la voz y los gestos al mítico Big Boss.

5 Metal Gear Solid V

El secreto mejor guardado de Kojima

Justo el día que terminábamos esta revista que tienes entre las manos, Konami daba su conferencia previa al E3, en el que la compañía nipona nos brindó nuevos detalles sobre algunos de sus juegos más esperados, como *Castlevania: Lords of Shadow 2*, *PES 2014*... Y por supuesto, *Metal Gear Solid V*. Teníamos mucha fe en que Hideo Kojima y su equipo iban a despejar algunas de las muchas incógnitas que rodean a su nueva creación: fecha de lanzamiento, plataformas, si *Ground Zeroes* se integra dentro de *The Phantom Pain* o si saldrá antes a modo de *GT Prologue*... Lamentablemente, no ha sido así. Los dos únicos detalles verdaderamente relevantes que se confirmaron en este evento es que *MGSV* se desarrollará en el año 1984 y la identidad de la persona que pondrá la voz a Big Boss en inglés. Ya sabíamos que David Hayter, la voz de Snake "de siempre", no iba a participar en la nueva entrega.

El actor Kiefer Sutherland, conocido por interpretar a Jack Bauer en la serie de TV "24", será el encargado de prestar su voz y sus gestos a este mítico personaje. Sutherland ha declarado que se muestra "encantado con este desafío", pese a "no ser un gamer" como él mismo ha reconocido. Hideo Kojima le eligió porque quería un personaje más maduro, más "oscuro" y con un tono de voz más profundo que anteriores entregas para crear a un Big Boss de 49 años. Ya veremos cómo queda, porque vemos clarísimamente que no lo van a doblar al castellano. No está confirmado, pero la excusa que nos dio Dave Cox (productor de *Castlevania LoS*) hace un par de meses hablando de lo caro que resulta contratar a un actores de cada país para capturar sus movimientos faciales es perfectamente aplicable a *MGSV*... La gran incógnita que en el momento de escribir estas líneas sigue sin despejarse es cómo se va a integrar *Ground Zeroes* en *MGS V: The Phantom Pain*. No es lo que nos gustaría que pasara, pero la muchacha que trae la lejía del futuro nos ha dicho que van a vender *Ground Zeroes* aparte, como si fuera un *Gran Turismo Prologue* (o bien en formato descargable), para luego luego lanzar *MGSV: The Phantom Pain* de forma independiente. De hecho, el propio Hideo Kojima "abonó" el terreno diciendo que quizá habría que sacar los juegos en formato "episódico" y , si no gustan, cancelar la producción cómo en las series de TV. ¿Y la fecha? Pues si tiene como idea lanzar *Ground Zeroes* en plan "prólogo" suelto, podría estar para este fin de año. Pero *The Phantom Pain* no lo veremos hasta 2014. ¿Y lo veremos también en PS4? Suponemos que de primeras no, pero en el futuro... seguro.

■ Aún no se sabe si *Ground Zeroes* se venderá aparte de *MGSV: The Phantom Pain*. (o como descarga digital). No es lo que queremos, pero nosotros apostaríamos por ello...

Nuestras predicciones

	Acierto	Error
MGSV saldrá también en PS4	☐	☐
Ground Zeroes se venderá como contenido descargable	☐	☐
No se doblará al castellano	☐	☐

BATTLEFIELD 4

PS3/PS4 EA GAMES OCTUBRE

La demo de PC dejó una idea de lo que podemos esperar en PS4: un despliegue visual mucho más impactante. En PS3 dudamos que vaya a sorprendernos. De hecho, esperamos más de lo mismo.

BATTLEFIELD 4

PS3/PS4 ACTIVISION NOVIEMBRE

CALL OF DUTY GHOSTS

Infinity Ward presume de nuevo motor gráfico, pero lo cierto es que parece el antiguo con algunas mejoras. En la nueva generación puede que dé menos el cante, pero en PS3 no esperamos que sorprenda.

CALL OF DUTY GHOSTS

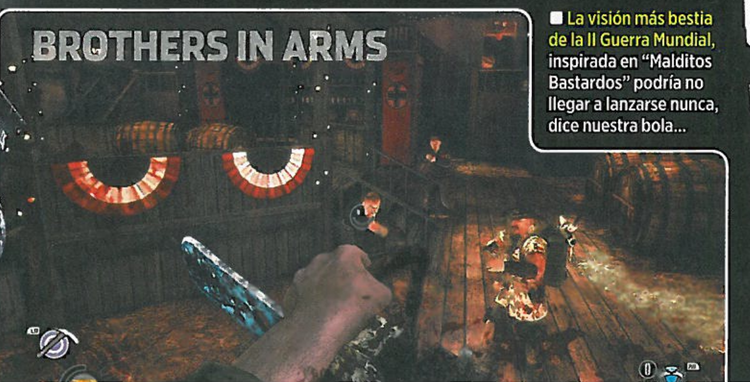
6 El futuro de la guerra

¿Nos llevarán a un nuevo "nivel" bélico?

Los shooters de temática bélica moderna siguen siendo uno de los géneros que mejor funcionan en ventas y Activision y EA preparan nuevas entregas de sus sagas más exitosas, *Call of Duty* y *Battlefield*, respectivamente. Ambas debutarán tanto en la actual generación como en la nueva y en nuestra bola de cristal vemos que la crítica preferirá este año *Battlefield 4* a *Call of Duty Ghosts*. Ambos presumen de funcionar sobre un motor gráfico revisado, pero lo cierto es que tras el impacto gráfico de *Battlefield 3* (al menos en PC) y de los últimos *CoD*, el futuro nos dice que tampoco sorprenderán mucho. De hecho, nuestra bola nos dice que en PS3 no avanzará mucho más de lo que ya hemos visto en anteriores entregas y que sólo las versiones "next gen" nos sorprenderán un poquito más. Salvo alguna mecánica de juego nueva, como la inclusión de un perro al que podremos dar órdenes en *CoD Ghosts*, no se saldrán mucho del guión ya visto en anteriores entregas.

¿Y mi marido va a encontrar algún juego nuevo de guerra para este año? Con *Call of Duty Black Ops II* aún arrasando en ventas (todos los meses sigue siendo de lo más vendido en España), pocos estudios se atreven a meter la mano en esa tarta. *Battlefield* está recortando las distancias y Respawn Entertainment, donde se han reunido los creadores originales de *Call of Duty*, han presentado su primer juego en esta feria E3. Nuestra bola nos dice que sí, que va a ser un shooter subjetivo, aunque su ambientación no parece que vaya a ser bélica de corte "realista" y tampoco va a inventar la rueda. Vamos, que no va a alucinarnos. Pero quién sabe, nuestra bola no siempre acierta...

¿Y qué pasa con la II Guerra Mundial y otras "guerras"? Pues nuestra predicción es que otros shooters anunciados, como *Brothers in Arms Furious 4*, ambientado en la II Guerra Mundial, parece haber caído en el pozo del olvido, como *Rainbow Six Patriots*...



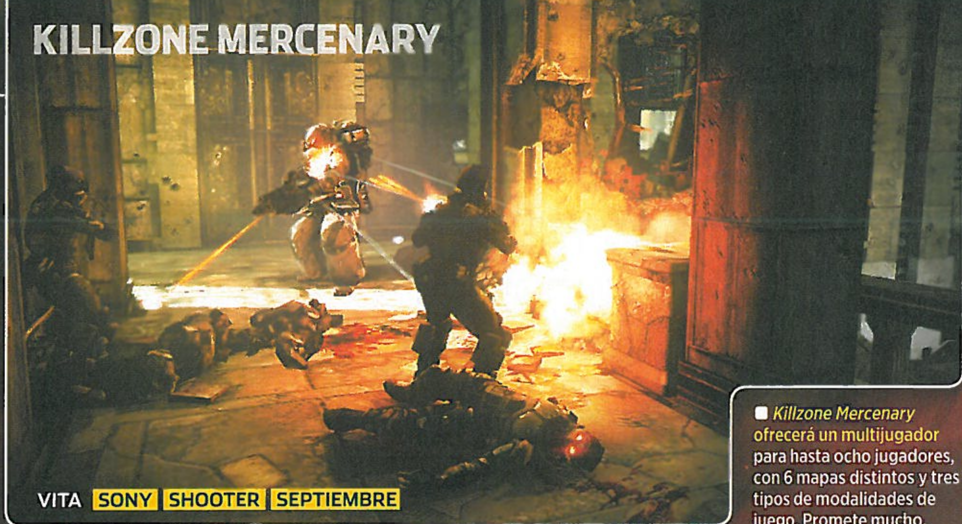
La visión más bestia de la II Guerra Mundial, inspirada en "Malditos Bastardos" podría no llegar a lanzarse nunca, dice nuestra bola...

Nuestras predicciones

	Acierto	Error
Battlefield 4 convencerá más	☐	☐
En la nueva generación sólo veremos mejoras cosméticas	☐	☐
Se cancelan juegos como Brothers in Arms Furious 4	☐	☐



Los creadores de *LittleBigPlanet* van a volver a ofrecernos una propuesta de gran originalidad y una rompedora estética.



Killzone Mercenary ofrecerá un multijugador para hasta ocho jugadores, con 6 mapas distintos y tres tipos de modalidades de juego. Promete mucho.

7 ¿Qué pasa con Vita?

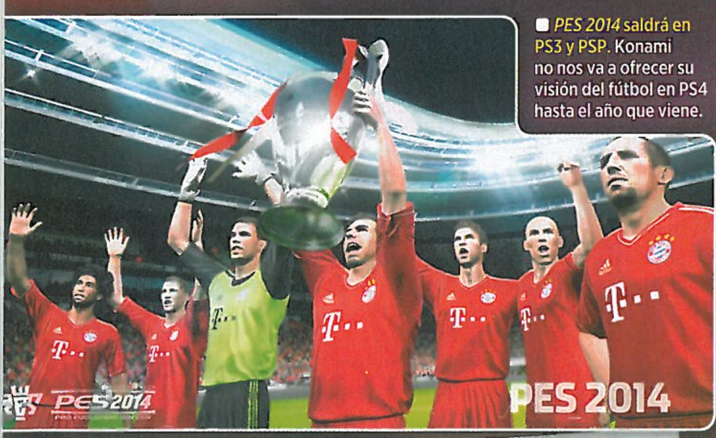
En los próximos meses vamos a recibir juegazos

Nuestras predicciones

	Acierto	Error
Habrá una rebaja en el precio	☐	☐
Batman se convertirá en el mejor juego de PS Vita	☐	☐

Aunque esto es más un anhelo que una predicción, lo cierto es que en los próximos meses van a llegar no pocos titulazos para nuestra portátil. Empezando por los ya conocidos: el innovador *Tearaway* (de los creadores de *LittleBigPlanet*), *Inzivimals: la Alianza, Epic Mickey: el Poder de Dos Héroes, MotoGP 13* (comentado por Keko Ochoa) o *Killzone Mercenary* con un multijugador para hasta 8 jugadores, con 6 mapas y 3 modos de juego (Todos contra Todos, Deathmatch por equipos y Warzone, que pone a dos equipos a competir entre sí completando cinco misiones separadas entre sí). Y entre todos ellos brillará con luz propia *Batman: Arkham Origins Blackgate*, que vaticinamos que será tan bueno como en PS3 y que se convertirá en el mejor juego de Vita de 2013.

Pero insistimos, en estos días se va a hablar de nuevos juegazos, empezando por Capcom, que ha anunciado para PS Vita *Dragon's Dogma Quest*, un "spin-off" de la serie que además, será "free to play". ¿Será este modelo gratuito y con micropagos un camino válido a explorar también en la portátil? Además, estamos convencidos de que Sony va a apoyarla con alguna de sus franquicias más potentes: ¿será un nuevo *Uncharted*? ¿O quizás un *Gran Turismo*? Y no nos olvidamos de los descargables: *Hotline Miami, Counterspy*...



PES 2014 saldrá en PS3 y PSP. Konami no nos va a ofrecer su visión del fútbol en PS4 hasta el año que viene.

8 El deporte

Ventas aseguradas, nuevas entregas aseguradas

Nuestras predicciones

	Acierto	Error
Volverá NBA Live	☐	☐
Sony enseñará un juego de basket propio	☐	☐
PES 14 no llegará a Vita	☐	☐

Los juegos deportivos son sinónimos de buenas ventas en todos los territorios (fútbol en Europa, basket y fútbol americano en Estados Unidos, béisbol en Japón...) y no hay que ser Esperanza Gracia para predecir que las compañías van a seguir apostando por los deportes, tanto en las consolas actuales como en la nueva generación.

El fútbol volverá a visitarnos después del verano, con *FIFA 14* en todas las consolas (apostamos que también en Vita aunque aún no ha sido anunciado) y *PES 2014*. Pero salvo que Konami diga lo contrario, este año no habrá *PES* en la nueva generación. Se van a centrar en las consolas que cuenten con una gran base instalada (en nuestro caso PS3 y PSP), y no lo veremos en PS4 hasta el próximo año...

En cuanto a las imágenes de portada, volvemos a apostar por Messi en *FIFA* y Cristiano Ronaldo en *Pro Evolution*, con la Champions League como el otro gran reclamo. ¿Neymar? Creemos que este año no será la imagen de ningún juego de fútbol, aunque sería un puntazo si alguna de las dos lo consiguiera.
Lo que sí veremos en PS4 (y ésta es otra de nuestras predicciones) es el resurgir del basket de EA Sports, que competirán con el nuevo NBA 2K14 (y puede que Sony vuelva a desarrollar su propio juego). Nuestra duda es si saldrán sólo en PS4 o también en PS3 y PS Vita.
En cuanto otros deportes, el boxeo será sustituido por las MMA en EA Sports (peleando con los nuevos *UFC* de 2K), no habrá *Tony Hawk's* y nos jugamos nuestra vieja raqueta Wilson a que Sega o 2K anuncian un nuevo juego de tenis.



Este nuevo juego de Techland (creadores de los *Dead Island*) volverá a sumergirnos en una pesadilla zombi en escenarios amplios, con ciclos de día/noche y una novedad: "parkour" a lo *Mirror's Edge*.

8 amigos pasaran la noche en una cabaña en las montañas para honrar la muerte de un amigo en este survival horror que usará el mando Move y todos los tópicos del cine de terror adolescente... Tiene buena pinta.

9 ¿Pasaremos miedo?

El mejor juego de terror aún está por llegar

Inexplicablemente el terror ha sido uno de los géneros que menos alegrías nos ha dado en esta generación. Decimos inexplicablemente porque con la potencia de PS3 se podrían haber hecho cosas muy chulas. La cosa empezó bien con el primer *Dead Space* y el "remake" de *Siren*, pero ni *Resident Evil* ni *Silent Hill* han estado a la altura de lo esperado en PS3. Con deciros que los mejores ratos en este sentido nos los ha dado el cutrísimo a la par que adorable *Deadly Premonition*...

Pero tranquilos, que no todo está perdido. Shinji Mikami, el creador del *Resident Evil* original y uno de los artífices del inolvidable *Resident Evil 4*, se ha aliado con Bethesda para producir *The Evil Within*, un survival horror que con cada nueva imagen nos pone los pelos de punta. Tanto, que nos vamos a "tirar a la piscina" diciendo que va a ser el mejor juego de terror de la presente generación (aunque también saldrá en PS4).

Otro juego de terror que promete es *Until Dawn*. Si tenéis abandonado vuestro mando Move, id quitándole el polvo porque este terrorífico survival horror le va a sacar todo el partido. Dicha aventura narrará una noche (aproximadamente 6 horas de juego) que 8 amigos pasan en una cabaña en las montañas para honrar la muerte de un amigo... Como os podéis imaginar, la noche terminará como el rosario de la aurora... aunque habrá varios finales dependiendo de nuestras decisiones. De todas formas, nosotros apostamos a que no será obligatorio Move para jugar (sí compatible). Otro juego al que vamos a seguir la pista es *Lost Planet 3*, que pese a ser un juego de acción con un fuerte componente Online, según sus creadores tendrá momentos de mucho agobio y tensión, un poco al estilo *Dead Space*. O ya en PS4, *Dying Light*, lo nuevo de los creadores de *Dead Island*. que mezclará zombis con... ¡parkour en primera persona!
Y también estaremos atentos a *Murdered: Soul Suspect*, lo último de Square Enix, aunque aquí el fantasma somos nosotros...

El nuevo survival horror de Shinji Mikami (creador del *Resident Evil* original) está llamado a ser el mejor juego de terror de PS3.

Nuestras predicciones

	Acierto	Error
The Evil Within va a ser un juego de terror "de verdad"	☐	☐
Dying Light será uno de los primeros juegos de terror en la nueva PS4	☐	☐



Sacred 3 es uno de los pocos juegos de rol occidentales que le quedan a PS3, junto a *Diablo III* y al de South Park. Salvo sorpresa...

El tercer juego que Square Enix nos saca en PS3 bajo el "paraguas" de *Final Fantasy XIII* promete ser la entrega definitiva y dejar la historia bien cerrada.

10 Batalla en el rol

Rol occidental vs rol japonés

Uno de los géneros que más alegrías nos promete en este E3 es el rol. Un género que en PSone y PS2 estuvo dominado por los estudios japoneses, pero que en la presente generación ha cambiado de continente gracias a juegazos como *Fallout 3* y *New Vegas*, los dos últimos The Elder Scrolls (*Oblivion* y *Skyrim*), la trilogía *Mass Effect* o *The Witcher 2*. Por ello, tenemos muchas ganas de ver si a los japoneses les quedan fuerzas para tratar de igualar la balanza en el final de esta generación para intentar competir de tú a tú en la siguiente.
De momento, lo que no les va a faltar es cantidad, y en esto ya ganan a los estudios occidentales. A los inminentes y "veraniegos" *Tales of Xillia* y *Time & Eternity*, se les va a unir, el 27 de agosto, *Final Fantasy XIV*. Tras sufrir un importante retraso, la versión para PS3 de este MMORPG ya está muy cerca y supuestamente va a corregir los abundantes fallos que tenía el original de PC. Y también para este año y para PS3 esperamos: *Lightning Returns: Final Fantasy XIII*. Square Enix sigue ampliando este universo con su entrega... ¿Definitiva?

Tampoco podemos perder de vista *Dark Souls II*, aunque los últimos rumores apuntan a que no lo veremos hasta marzo. Es uno de los juegos que más ganas tenemos de ver en este E3, ya que tras dos entregas brillantes, tenemos mucho miedito de que esta secuela sea un "más de lo mismo" sin el encanto de los anteriores. En cuanto al rol oriental para PS4, apostamos nuestra mano derecha a que Square Enix va a a presentar algún nuevo *Final Fantasy* y que nos vamos a quedar con las ganas de ver *Kingdom Hearts III*... Y Capcom aún tiene que mostrarnos qué se esconde detrás de *Deep Down*, el título provisional que tanto nos impresionó el día que se presentó PS4.
En cuanto a los estudios occidentales, los más activos son los polacos de CD Projekt, que ya están trabajando en la nueva generación con *The Witcher 3: Wild Hunt* (aún sin distribuidora) y *Cyberpunk 2077* (que vaticinamos que no estará en la feria). También esperamos anuncios de Bioware, desde confirmar qué va a pasar con *Dragon Age III: Inquisition* (¿lo veremos en PS3, PS4 o ambas?) o ver si se concreta el anhelo de muchos fans: que ahora que EA se va a encargar de los juegos de Star Wars, Bioware se "curre" un nuevo *KOTOR*.
Por lo demás, esperamos conocer también nuevos detalles de *Sacred 3*, *Diablo III* y *South Park: La Vara de la Verdad*. Pero salvo sorpresas de última hora (por ejemplo, que Bethesda se anime a anunciar un nuevo *Fallout*), creemos que en el E3 y en los próximos meses vamos a hablar más de juegos de rol japoneses que de sus homólogos occidentales...





Tras la gran cantidad de fallos que se detectaron en la versión de PC, en Square Enix se tomaron su tiempo para que no ocurriera lo mismo en la versión PS3 de este MMORPG que es *Final Fantasy XIV*.

Aunque con retraso con respecto a Japón (allí ya están con la secuela), pronto disfrutaremos de la obra de Hideo Baba.

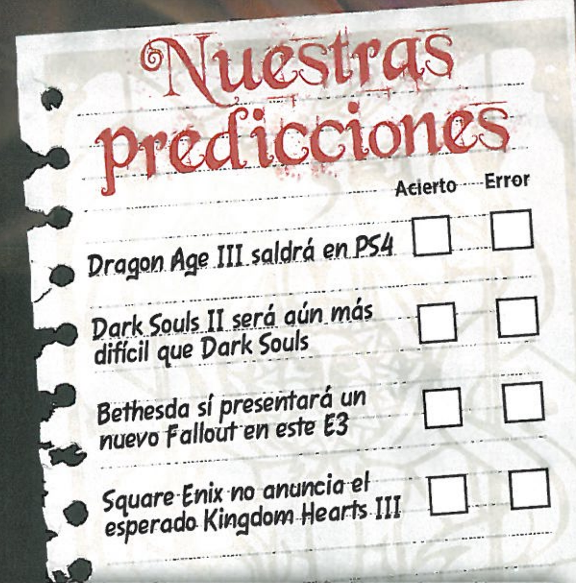




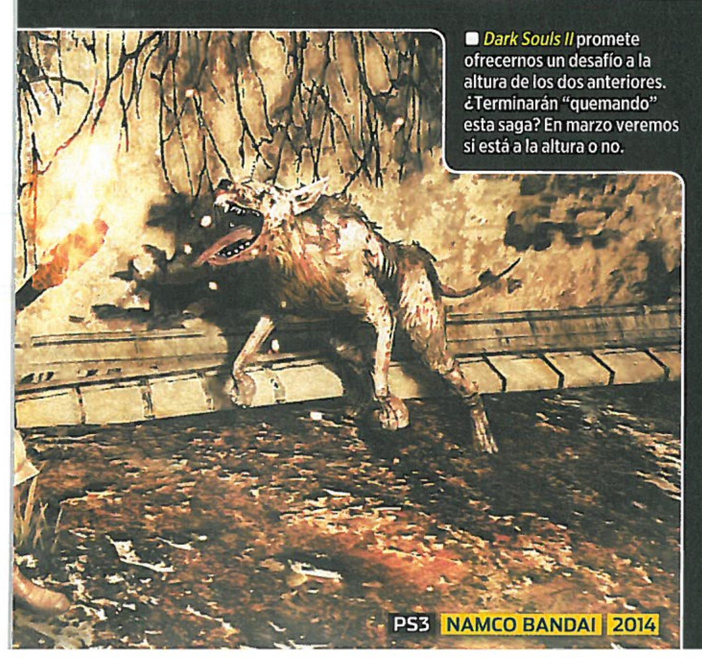
Time & Eternity es un juego de rol de acción de bella estética en el que se podrá viajar en el tiempo. Llega el 28 de junio.



Bajo este título provisional se esconde el nuevo RPG para PS4 de Capcom, mezcla de *Dark Souls* y *Dragon's Dogma*.



Dark Souls II promete ofrecernos un desafío a la altura de los dos anteriores. ¿Terminarán "quemando" esta saga? En marzo veremos si está a la altura o no.





Tras el cierre de THQ, Ubisoft distribuirá este juego de rol inspirado en la irreverente serie de animación creada por Trey Parker y Matt Stone.



Sony apuesta por el formato descargable con la nueva aventura del Japan Studio, que juega con la invisibilidad y el agua...

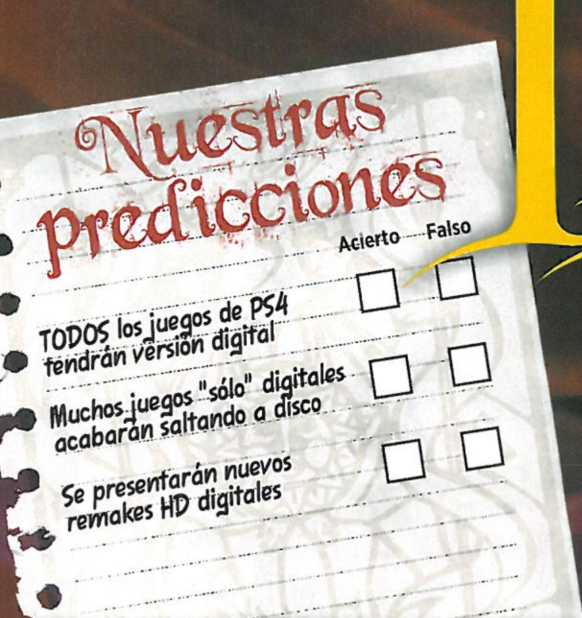


Una aventura en mundo abierto, en primera persona y con formato episódico es lo que promete este "Jurassic Park" jugable en PS4...



11 El futuro de las descargas

¿Se consolidará como el formato estrella?



Las ideas originales, como este juego en el que debemos dotar a un robot de "humanidad", seguirán siendo uno de los valores en alza.

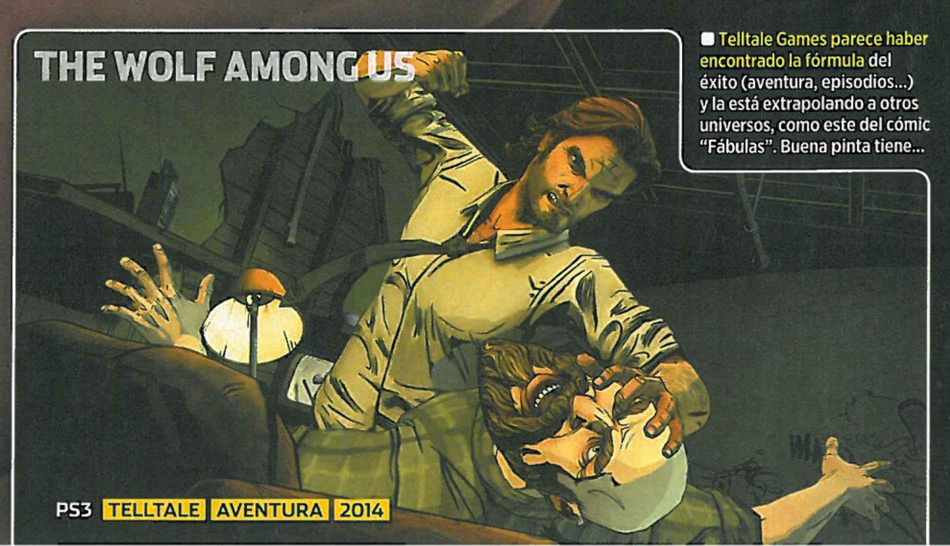
Sony está abriendo cada vez más la mano a los desarrollos independientes, y eso se traduce en que vamos a ver cada vez más lanzamientos en formato digital. El mes anterior al E3 se han confirmado más de 30 lanzamientos para todas las plataformas "vivas" de Sony (entre Vita, PS3 y PS4), una tendencia que nuestra bola de cristal dice que va a ir a más en el E3, donde no van a faltar nuevos anuncios.

Y para ti, Acuario, este año también habrá nuevas sorpresas descargables... Anuncios de nuevos juegos digitales va a haber seguro, como la segunda temporada de *The Walking Dead* así como la otra gran producción de Telltale, llamada *The Wolf Among Us* (basado en la serie de cómics "Fábulas") que también estará en la feria. Incluso se podrá probar por primera vez *Primal Carnage: Genesis*, un mundo abierto, con carácter episódico, ambientado en una isla repleta de dinosaurios (muy bien recreados gracias al motor Unreal Engine 4) y puede que otros afamados desarrolladores independientes, como Mojang (*Minecraft*), presenten algo para las máquinas de Sony. Tampoco nos extrañaría nada que muchos de estos lanzamientos, sobre todo los de carácter episódico, acaben saltando al formato físico, recopilando todos sus capítulos. *The Walking Dead* ya lo ha hecho y prevemos que su secuela, casi seguro que también lo hará... Incluso puede darse el caso, como en *PayDay*, de que una idea descargable evolucione y su secuela aparezca también en formato físico desde el primer día.

Los remakes HD seguirán siendo una constante, al menos en la actual generación. No vemos muy claro si en el E3 se van a anunciar nuevos títulos, pero estarán presentes los remakes de *Ducktales Remastered*, *Final Fantasy X y X-II*, *Kingdom Hearts* (¿se anunciará un *2.5 HD Remix* en el E3 o el Tokyo Game Show?) y tampoco nos extrañaría que Capcom reviviera alguna de sus sagas clásicas...



Las remasterizaciones HD, como la de este clásico de los saltos 2D (para muchos el mejor plataformas) seguirán siendo una constante.



Telltale Games parece haber encontrado la fórmula del éxito (aventura, episodios...) y la está extrapolando a otros universos, como este del cómic "Fábulas". Buena pinta tiene...



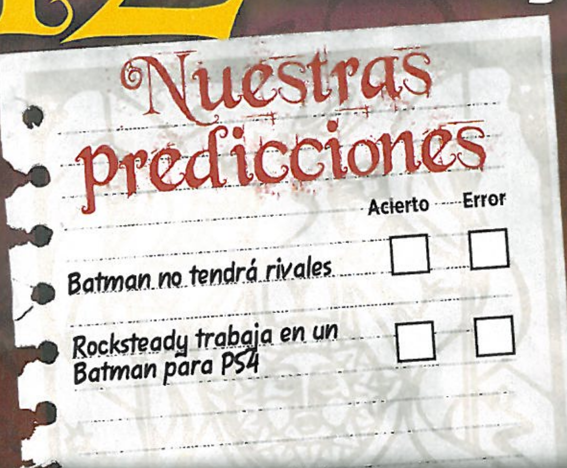
Batman Arkham Origins va a ser el mejor juego de superhéroes de 2013. Y lo decimos ahora, en el mes de mayo, con muchos meses por delante. Somos así de chulos.

Masacre va a protagonizar un juego de acción a su medida. Incontinencia verbal y también de balas...



12 Superhéroes

Batman seguirá siendo el mejor superhéroe



Pues sí amigos. Parece que la sombra de los juegos de Rocksteady es alargada y ya ni se molestan en sacar el típico juego de acción para nuestras consolas aprovechando el tirón de pelis como "Iron Man 3" o "El Hombre de Acero". Batman reinará en solitario con *Arkham Origins*, un título que funciona como precuela de los dos anteriores y que adoptará y mejorará sus patrones jugables aunque esté siendo desarrollado por Warner Montreal.

Pero como un verano sin superhéroes no es un verano en condiciones, con los calores recibiremos a Masacre (*Deadpool*), en un juego de acción que plasmará perfectamente la idiosincrasia del mercenario bocazas. Y también un nuevo juego de las Tortugas Ninja, que vuelven a estar de moda. No abandonamos el rollo adolescente, ya que en septiembre manejaremos a la versión "teen" de la Liga de la Justicia en *Young Justice: Legacy* un juego de acción con toques de rol inspirado en la serie de TV. Y no nos olvidamos del nuevo *LEGO*, en el que se darán cita decenas de personajes de Marvel.
Y aunque todavía no sea un héroe conocido, no queremos olvidarnos de Delsin Rowe, un chaval capaz de convertir su cuerpo en humo y que protagoniza In*Famous Second Son*, el estreno de la serie en PS4. ¿Será juego de lanzamiento con la consola? Nosotros creemos que sí.

Dragon's Crown es una de las joyas que aún no tiene editor en España. ¿Quién se anima? Es un juegazo.



13 Problemas de distribución

¿Los veremos aquí o nos quedaremos con las ganas?

Nuestras predicciones

	Acierto	Falso
Yakuza 5 llegará a Europa	☐	☐
Namco Bandai se animará a traer Muramasa Rebirth	☐	☐
La mayoría de los juegos "raros" llegarían vía Store	☐	☐

Capítulo aparte merecen todos esos juegos "raros" que tienen muy buena pinta, pero que por razones de distinta índole, aún no tienen distribuidor en España.

Comenzamos con *Dragon's Crown*, uno de los juegos que más ganas tenemos de jugar en nuestras PS Vita, aunque también tiene versión en PS3. Seguramente llegará a Europa, aunque sea solo en formato digital. Al igual que *Muramasa Rebirth*, ese "remake" para Vita de uno de los, hasta ahora, mejores juegos exclusivos de Wii, que llega con jugosos añadidos y conservando su bellísima estética. Sería un pecado que nadie lo trajera, así que queremos suponer que es cuestión de tiempo que alguien se interese por ellos... Como le pasará a *The Witcher 3*, a *Titan Fall* de Respawn (los creadores de los mejores *Call of Duty*) o a *The Wolf Among Us*, la nueva aventura de Telltale Games. Esos tres juegos tienen calidad contrastada y seguro que en los pasillos del Convention Center de Los Angeles habrá buenas "pujas" por ellos. Y no nos olvidamos de *Yakuza 5*, todo un éxito en Japón que seguramente Sega acabe lanzando aquí... Aunque no haya habido aún confirmación oficial, aún.

Otra gallo puede cantar si hablamos de "japonesadas" como *Ys: Memories of Celceta* o *Valhalla Knights 3*. Son los llamados "juegos nicho", que tiene su público (reducido, pero lo tienen) y que es posible que también terminen llegando, pero sin traducir claro.

¡YA LO HEMOS JUGADO! Play

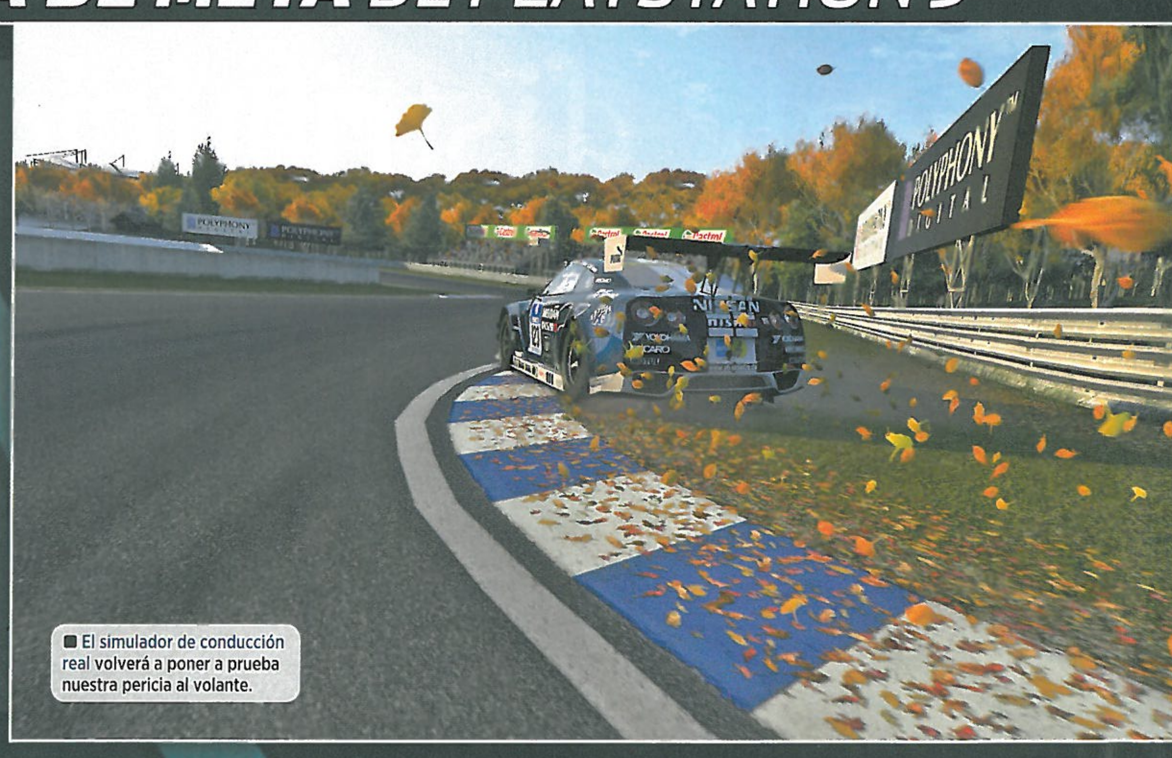
GRAN TURISMO® 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR

GT6 llegará a los circuitos de la consola de Sony estas mismas Navidades para seguir aumentando su leyenda. Y aprovechando el decimoquinto aniversario de su "simulador de conducción real", la escudería de Polyphony Digital ya ultima la puesta a punto de su monoplaza más ambicioso.

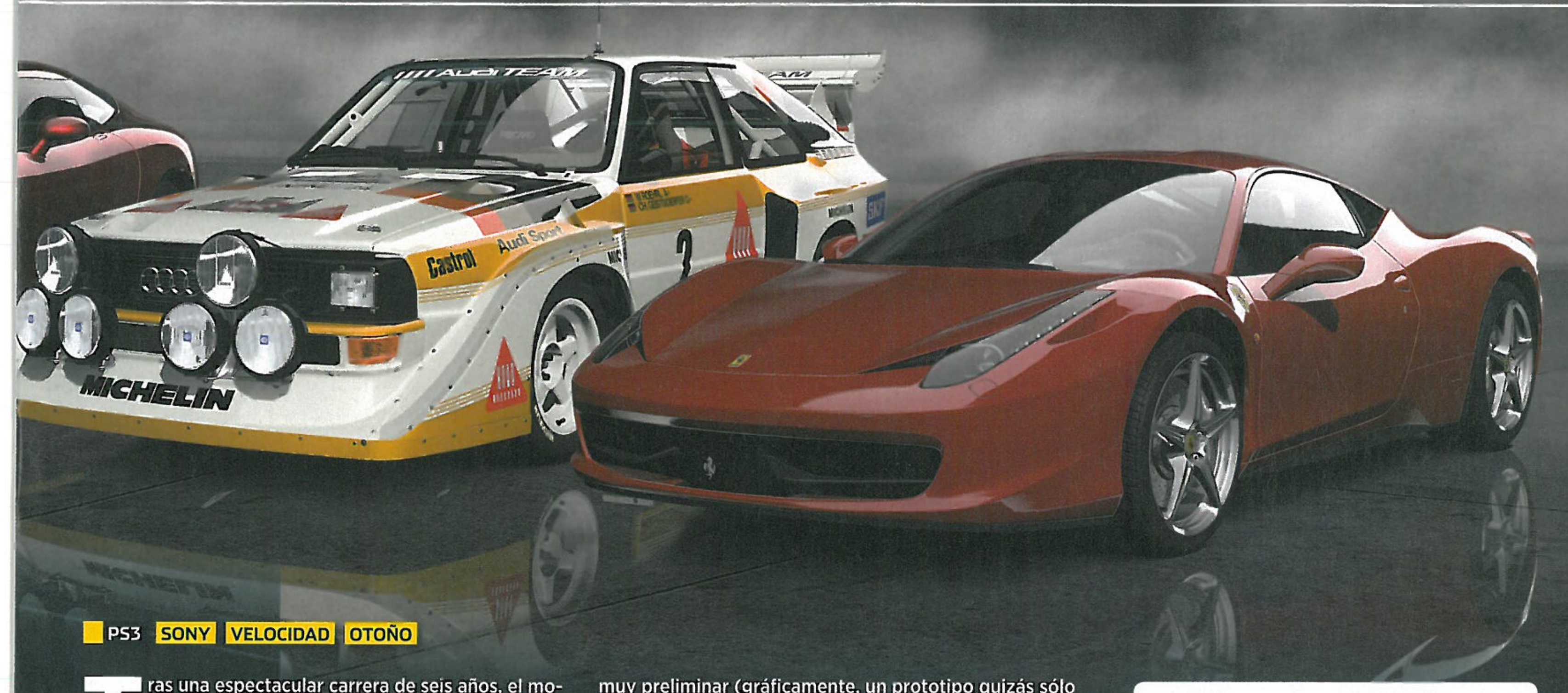
LA LÍNEA DE META DE PLAYSTATION 3

PRIMERAS NOVEDADES

- » **NUEVO MOTOR GRÁFICO:** el apartado gráfico estará totalmente renovado. El nuevo motor de físicas, que afectará a las suspensiones, los neumáticos y la aerodinámica, hará que el movimiento de los coches sea más realista que nunca.
- » **UN GARAJE DE 1.200 VEHÍCULOS:** habrá 200 coches completamente nuevos, a los que se sumarán los 1.000 de *GT5*. Todos serán "Premium".
- » **71 TRAZADOS, EN 33 LUGARES:** Habrá siete localizaciones y diecinueve recorridos más que en *GT5*. El repertorio se irá ampliando con numerosos DLC.
- » **ONLINE POTENCIADO:** se podrán crear comunidades y se priorizará la compatibilidad con smartphones y tabletas.



El simulador de conducción real volverá a poner a prueba nuestra pericia al volante.



PS3 SONY VELOCIDAD OTOÑO

Tras una espectacular carrera de seis años, el monoplaza de PS3 se acerca a la bandera a cuadros, donde ya le aguarda *Gran Turismo 6*. Paradójicamente, la sexta entrega numerada del famoso simulador de conducción de Polyphony Digital ya está en la parrilla de salida, dispuesta a arrancar en cuanto el semáforo se apague, algo que sucederá en las Navidades de 2013. La presentación del juego se realizó en el circuito de Silverstone y allí pudimos disfrutar de una pequeña demo. En ella podíamos disputar una contrarreloj en una de las versiones acortadas de la pista británica, con una veintena de coches seleccionables, como el Nissan 370Z, el Lamborghini Countach LP400 o el recurrente McLaren MP4-12C. Lo mejor es que la demo no se manejaba con un simple Dual Shock, sino que había un volante y unos pedales de la marca Thrustmaster, con cambio de levas y resistencia del volante a los giros. La versión era aún muy preliminar (gráficamente, un prototipo quizás sólo al 20%, según Kazunori Yamauchi), pero nos sirvió para cerciorarnos de que el título supondrá un nuevo estadio para el "simulador de conducción real".

Un motor rebosante de caballos de vapor

Una de las principales novedades de *GT6* es que hará gala de un apartado gráfico muy renovado. "El nuevo motor de renderización llevará a PlayStation 3 a su límite", según Yamauchi, quien afirmó que la gama de efectos será 50 veces superior a la de la anterior entrega. El nuevo motor de físicas, por su parte, contribuirá a mejorar notablemente la recreación de las suspensiones, los neumáticos y la aerodinámica. Para que todo sea realista, Polyphony Digital ha estado en contacto directo con Yokohama Rubber y KW Automotive, fabricantes de ruedas y componentes aerodinámicos, respectivamente. »







Habrá 1.200 vehículos, de los cuales 200 serán nuevos. El resto serán los de *GT5*.

PRESENTACIÓN EN SILVERSTONE

El circuito de Silverstone, una de las cunas del automovilismo, fue el lugar elegido para celebrar el decimoquinto aniversario de *GT* y, de paso, anunciar el lanzamiento de la sexta entrega. Allí, se celebró en 1950 el primer gran premio de Fórmula 1; 63 años después, la mítica pista acogió el nacimiento de *GT6*.



La presentación corrió a cargo de Kazunori Yamauchi, Jim Ryan (jefe de Sony Europa) y Darren Cox (responsable de Nissan para la GT Academy).

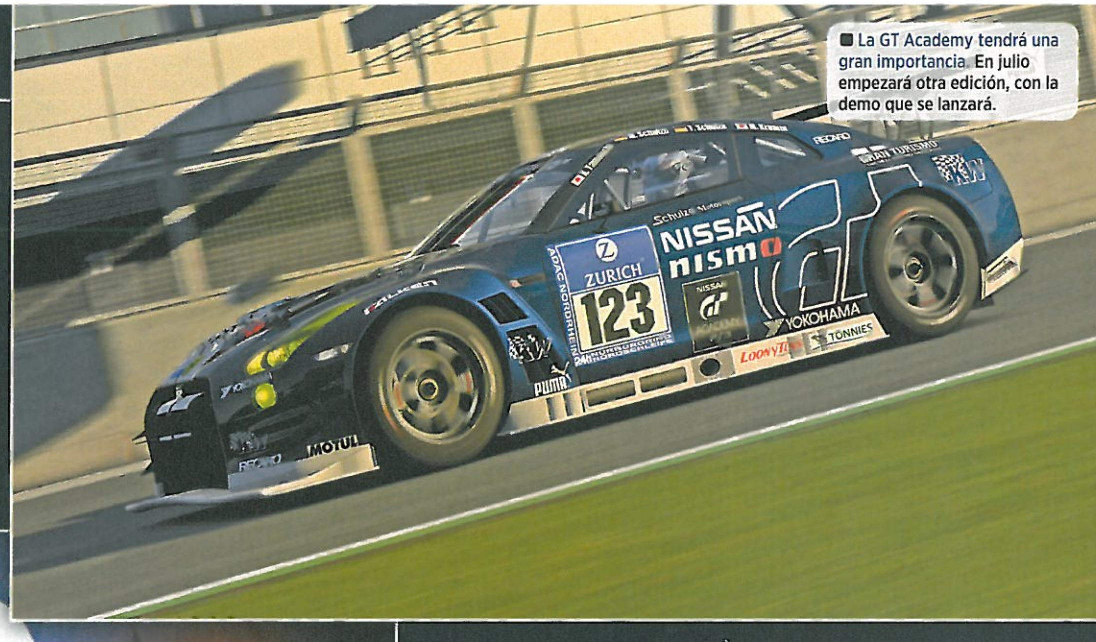


La demo de *GT6* que probamos estaba colocada en stands con volantes de Thrustmaster. Permitía correr en Silverstone y contaba con veinte coches.



Pudimos pilotar un Nissan GT-R de verdad a 200 km/h, para comparar las sensaciones entre conducir un coche real y los de la demo de *GT6*.


El remodelado circuito de Silverstone será uno de los siete que hagan su debut en la saga *Gran Turismo*.


La GT Academy tendrá una gran importancia. En julio empezará otra edición, con la demo que se lanzará.


La personalización será enorme, gracias a los cientos de alerones, llantas o ruedas.


Los modelos, las superficies y las sombras lucirán un grado de detalle gigantesco.

Gran Turismo 6 llevará a la saga un paso más allá: habrá más coches y circuitos, nuevas físicas, más piezas de personalización mejor online...

El garaje contará con 1.200 vehículos desde el momento en que el juego se ponga a la venta. De ellos, 200 serán nuevos y el resto estarán rescatados de la quinta entrega. Todos los coches nuevos serán de tipo Premium, es decir, contarán con un elevado grado de detalle tanto en el exterior como en el interior. Como recordaréis, en *GT5* había una gran diferencia entre coches Estándar y Premium, pues los primeros estaban reciclados directamente desde *GT4*, mientras que los segundos lucían un chasis y un salpicadero repletos de detalles.
Según Kazunori Yamauchi, esta vez no habrá separación entre coches Premium y Estándar, en realidad, sino que todos serán Premium. Resulta difícil creerlo, por el inmenso trabajo que supondría hacer eso con los 800 coches que no fueran Premium ya en *GT5*, pero esperemos que así sea.
En cuanto a los circuitos, habrá 33 localizaciones y un total de 71 variantes desde el primer día. Así, habrá siete lugares y diecinueve trazados más que en *GT5*. De momento, entre las nuevas pistas está asegurada la presencia de Silverstone, que es el principal circuito que aparecía en el tráiler de presentación. Está confirmada también la presencia de un editor de circuitos mejorado, que permitirá realizar creaciones de decenas de kilómetros cuadrados, gracias a un nuevo algoritmo.

En continua ampliación

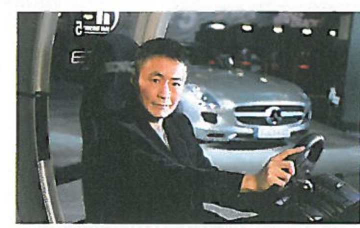
Aún no se sabe cuáles, pero habrá nuevas competiciones. En *GT5*, debutaron el karting y la NASCAR, a lo que se añadían algunas pruebas especiales en el circuito del programa televisivo *Top Gear*. ¿Harán su debut competiciones como las World Series o la F3? ¿Quizás el Mundial de Turismos o el DTM? Habrá que ver qué anuncia Kazunori Yamauchi en los próximos meses, ya que habrá nuevos datos en el E3, la Gamescom y el Tokio Game Show...
Siguiendo la moda de los DLC, *Gran Turismo 6* irá ampliando progresivamente su oferta de coches y circuitos con numerosos contenidos descargables de forma mensual. Habrá que ver a qué coste.
Otro apartado que mejorará notablemente es el interfaz del menú, que ofrecerá un aspecto remodelado. Seguirá teniendo una apariencia similar, con grandes iconos, pero los tiempos de carga serán menores. Del mismo modo, los listados serán también más fáciles de desplegar, para navegar en busca de coches o mejoras, frente a la presentación dispersa de antaño, que era muy lenta y engorrosa.

Carreteras entrelazadas

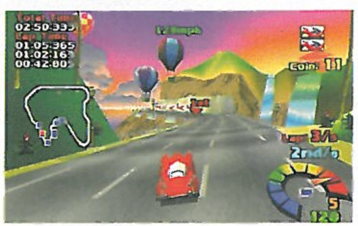
La presente generación de consolas ha supuesto la eclosión del juego online, lo que ha revolucionado la forma de disfrutar de los videojuegos. *GT5* no acabó de adaptarse al juego online, pero la sexta entrega subsanará todos sus errores. Por lo pronto, Kazunori Yamauchi ha anunciado que se concederá una gran importancia a la creación de comunidades online. Así, se podrán crear grupos familiares, locales y globales. Suponemos que esto contribuirá a que la ex-

YAMAUCHI: UN APASIONADO Y SU OBRA MAGNA

Kazunori Yamauchi, presidente del estudio Polyphony Digital, es el máximo responsable de la saga *Gran Turismo* desde su aparición en 1998. Este japonés, nacido en 1967 en Chiba, es un auténtico entusiasta del motor, igual que muchos de sus compatriotas. Su pasión por los coches y la velocidad le inspiró para crear la saga de conducción más importante de la historia de los videojuegos, convertida en un icono ligado a las consolas de Sony.


Es un gurú al que no le importa retrasar el lanzamiento de sus juegos cuanto haga falta. En el Gamelab 2012, fue reconocido con el Premio de Honor de la Academia.


Es piloto de carreras en su tiempo libre. Ha participado en diversas competiciones de resistencia, como las 24 Horas de Nürburgring, donde compartió volante con Lucas Ordóñez.


Motor Toon Grand Prix fue su primera creación, antes de triunfar con *GT*. Era un juego de carreras desenfadado y con un estilo de dibujos animados, similar al de *Mario Kart*.


El interior de los 1200 coches de *GT6* será "Premium".

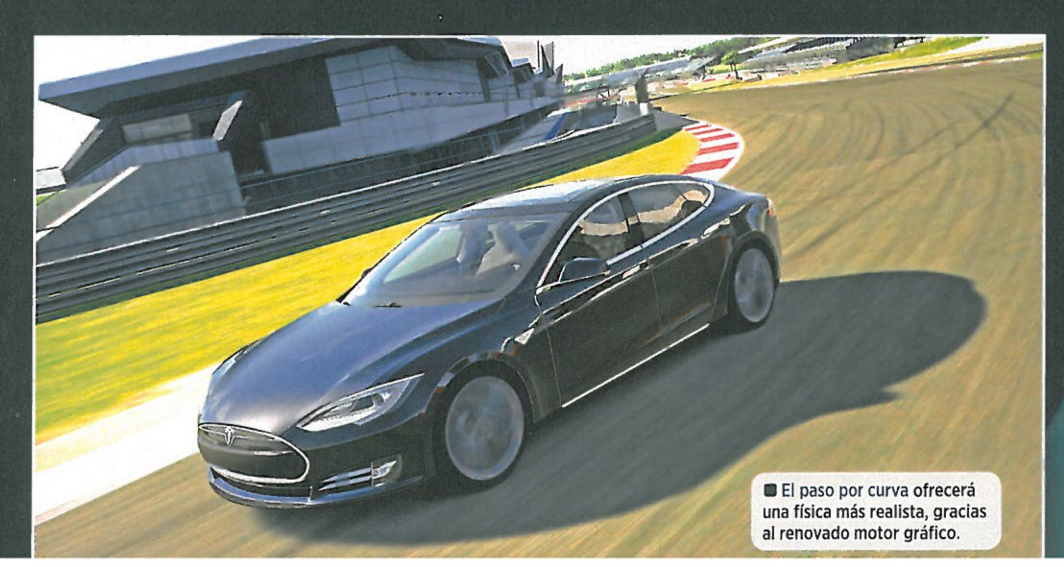

Los interiores se cuidarán al detalle.


Las carreras contarán con el acompañamiento de un cielo dinámico que lucirá así.

periencia de juego de cada usuario este mucho más conectada con la de sus amigos, en materia de comparar trofeos y récords, por ejemplo.
La compatibilidad con smartphones, tabletas y ordenadores será otra de las características destacadas. La idea es complementar a PS3 para que los usuarios estén siempre conectados al mundo online y a las comunidades, aunque no estén en su casa con la consola encendida. Según Jim Ryan, "es la inevitable dirección en la que va el mundo, basada en estar conectados las veinticuatro horas y siempre pendientes de qué hacen lo amigos".

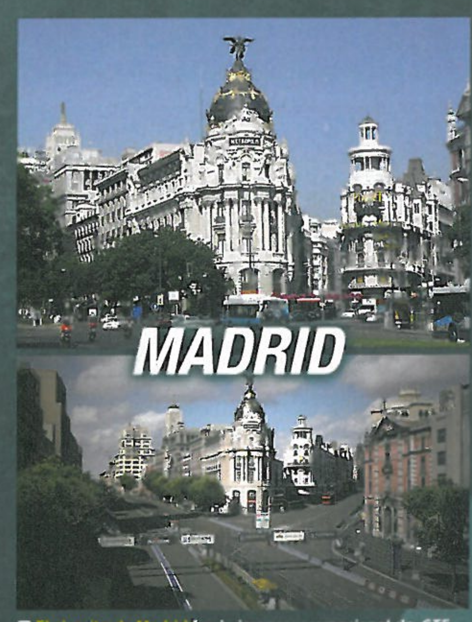
El colofón a la carrera de PlayStation 3

A priori, *Gran Turismo 6* será un título exclusivo de PlayStation 3, aunque son muchas las voces que apuntan a que podría lanzarse también una versión para PS4. En la mesa redonda que pudimos compartir con él, Kazunori Yamauchi nos comentó lo siguiente: "No es que no hayamos tenido en cuenta a PlayStation 4, pero queríamos hacer este juego en PlayStation 3 porque ahí ya hay una gran base de fans. La entrega de PS4 ya aparecerá por su propio pie. Quizás eso signifique *GT7*...". Ésas fueron sus palabras textuales.
La aparición del juego en PS3 es lo que dictaba la lógica, pues lleva ya varios años en desarrollo y cuenta con un mercado potencial enorme, gracias a las más de 70 millones de PS3 que se han vendido en todo el mundo. Si el juego se hubiera ideado para PS4, se habría invertido la lógica: *GT6* hubiese ayudado a vender más o menos consolas, pero no al revés. Con la decisión de mercado tomada, será PS3 la que ayude a vender más o menos unidades de *GT6*. La cifra de ventas del título se resentiría notablemente en caso de ser un título de lanzamiento para una consola neonata. Dicho lo cual, tampoco sería de extrañar que acabe habiendo una adaptación para PS4, pero no sería un título hecho expresamente pensando en su hardware.
Queda medio año para que se ponga a la venta, pero lo que se ha mostrado hasta ahora apunta a una reconciliación total con los fans, tras los errores de *GT5*. Id rellenando ya los depósitos de gasolina, porque se avecinan miles de kilómetros de asfalto en el simulador de conducción real definitivo.

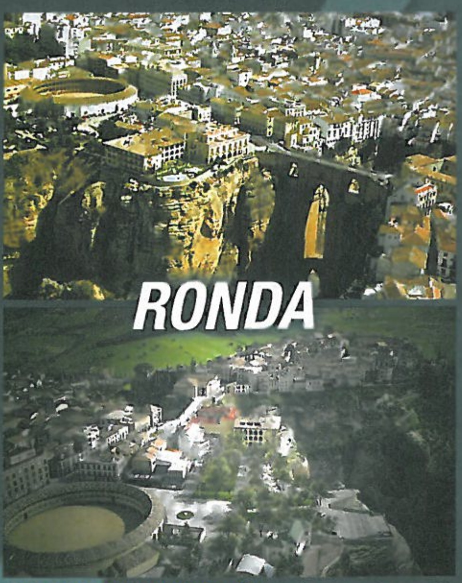

El paso por curva ofrecerá una física más realista, gracias al renovado motor gráfico.

LA ATRACCIÓN POR ESPAÑA

España es un país donde los deportes de motor cuentan con un gran seguimiento, en especial la Fórmula 1 y el Mundial de motociclismo. Por eso, circuitos como los de Jerez, Montmeló, Cheste o Alcañiz albergan numerosos certámenes. Pues bien, Kazunori Yamauchi es un gran amante de España, algo que le gusta plasmar en sus juegos, siempre con su propio estilo. En *Gran Turismo 5* se sacó de la chistera un espectacular trazado por el centro urbano de Madrid. Para la nueva entrega, parece que el paisaje del editor de circuitos estará inspirado en el pintoresco pueblo de Ronda, situado en la provincia de Málaga. Falta por ver si también habrá una pista propia localizada en dicha localidad.



El circuito de Madrid fue la imagen promocional de *GT5*, hasta el punto de que la presentación mundial se realizó allí. El recorrido pasa por la Puerta del Sol, el Congreso de los Diputados o la Cibeles y era el más espectacular del título.



El pueblo malagueño de Ronda estará representado en *GT6*. En la elección, seguramente tuvo mucho que ver Lucas Ordóñez, el piloto español que ganó la edición 2008 de la GT Academy, que le hizo la sugerencia a Kazunori Yamauchi.



UNA ERA DORADA PARA LA VELOCIDAD VIRTUAL

GRAN TURISMO









AÑO Y CONSOLA: PlayStation (1998)
VENTAS: 10,85 millones
NÚMERO DE VEHÍCULOS: 172
NÚMERO DE CIRCUITOS: 11
TIPOS DE COMPETICIÓN: carreras, contrarreloj, resistencia.
• **LICENCIAS:** 3

QUÉ SUPUSO:

En una época en que los juegos de velocidad con gráficos tridimensionales empezaban a ganarse su espacio, el nacimiento de *Gran Turismo* supuso un shock por su realismo a la hora de conducir, en la recreación de los vehículos y hasta del sonido de los motores. Además, incluía mercado de segunda mano (toda una novedad) y podíamos personalizar los vehículos para mejorar su rendimiento, añadiendo un montón de piezas con el dinero ganado en carrera.

GRAN TURISMO 2









AÑO Y CONSOLA: PSone (1999)
VENTAS: 9,37 millones
NÚMERO DE VEHÍCULOS: 600
NÚMERO DE CIRCUITOS: 22
TIPOS DE COMPETICIÓN: carreras, contrarreloj, rally, resistencia, eventos de marca, modo arcade, carreras para dos jugadores
• **LICENCIAS:** 22

QUÉ SUPUSO:

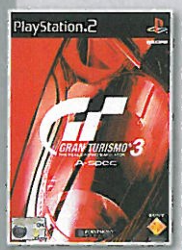
La secuela disparó las prestaciones del *Gran Turismo* original. Se añaden más licencias con hasta 60 pruebas diferentes, se estrenan los circuitos urbanos con trazados en Roma y Seattle y aparece el rally, con un circuito en Thaití. Las cifras empiezan a ser mareantes. El modo Gran Turismo gana en profundidad y ganar dinero para comprar coches o piezas para mejorarlos ya no es sólo por "vicio": se hace imprescindible para ir avanzando y desbloqueando competiciones.

GRAN TURISMO 3









AÑO Y CONSOLA: PS2 (2001)
VENTAS: 14,89 millones
NÚMERO DE VEHÍCULOS: 176
NÚMERO DE CIRCUITOS: 19
TIPOS DE COMPETICIÓN: Carrera única, rally, resistencia, campeonatos, contrarreloj, carrera libre, carreras para 2 y carreras para 6 vía i.Link.
LICENCIAS: 6 (48 pruebas)

QUÉ SUPUSO:

El número de coches se redujo en aras de un nivel de detalle infinitamente superior. Se añadieron nuevos efectos gráficos: deslumbramiento, agua, olas de calor... Su compatibilidad con los controles analógicos le dota de mayor precisión (tiene un volante oficial). La banda sonora también adquiere una notable importancia e incluye 20 grupos. Podemos crear nuestras propias repeticiones y hace su aparición un pequeño detalle que ya es todo un clásico: los cambios de aceite.

Han pasado ya quince años desde que las "tripas" de PSone alumbraran los circuitos de *Gran Turismo*. En ese período, la saga de Polyphony Digital ha logrado colocar 70 millones de unidades y se ha convertido en uno de los grandes estandartes de la marca PlayStation.

GRAN TURISMO 4







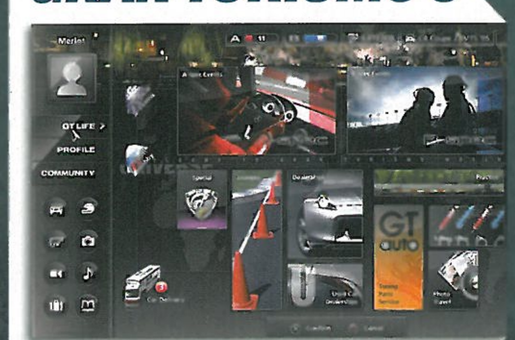


AÑO Y CONSOLA: PS 2 (2004)
VENTAS: 11,6 millones
NÚMERO DE VEHÍCULOS: 728
NÚMERO DE CIRCUITOS: 47
TIPOS DE COMPETICIÓN: arcade, carrera única, rally, resistencia, campeonatos, contrarreloj, carrera libre, carreras para 2, resistencia 24 horas.
LICENCIAS: 5 (83 pruebas)

QUÉ SUPUSO:

Para superar a la tercera entrega, *Gran Turismo 4* añadió más coches, pruebas y tipos de competición. Y es que se introdujeron por primera vez las carreras de resistencia de veinticuatro horas, en pistas como Le Mans y Nurbürgring. También fueron novedades en *GT4* el modo Foto y el modo B-Spec, en el que podíamos dirigir a un piloto desde el muro, marcándole la estrategia. Iba a ser el primer *Gran Turismo* con online, aunque finalmente se descartó.

GRAN TURISMO 5









AÑO Y CONSOLA: PS 3 (2010)
VENTAS: 10 millones
NÚMERO DE VEHÍCULOS: +1.000
NÚMERO DE CIRCUITOS: 81
TIPOS DE COMPETICIÓN: arcade, derrapes, eventos, carrera única, rally, resistencia, campeonatos, Nascar, karts, contrarreloj, carrera libre, carreras para 2, online.
LICENCIAS: 6 (60 pruebas)

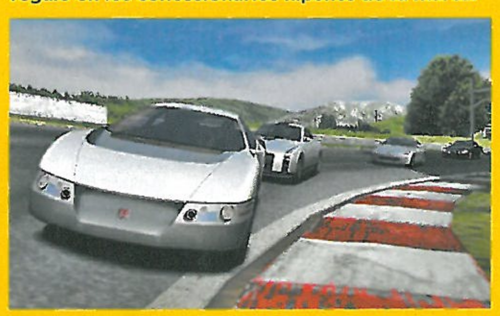
QUÉ SUPUSO:

Su período de desarrollo fue turbulento, con continuos retrasos y algunos fallos una vez publicado. Aún así, es la entrega más completa, merced a su garaje de 1.000 coches, entre los que destacaban los modelos Premium, con un mayor grado de detalle y cámara interior. En este entrega, debutaron los karts, los coches de NASCAR, el sistema de daños y la meteorología variable. Sin olvidarnos del online, el editor de circuitos, carrera remota, 3-D, eventos de temporada...

LOS CONCEPT

- GRAN TURISMO CONCEPT (PS2, 2002)
- GRAN TURISMO HD CONCEPT (PS3, 2007)

En la industria del motor es frecuente presentar prototipos, con los que se ha "llenado" el garaje de los *GT Concept*. El primero fue *Concept 2002*, con los vehículos del Salón de Tokio de 2001 y el de Ginebra de 2002. La segunda fue *Gran Turismo HD Concept*, una demo gratuita para mostrar las virtudes de PS3 (los Ferrari debutaron aquí). También está *GT 2000*: una rara demo de cómo sería *GT2* en PS2 y *Toyota Prius*, una demo con ese coche, de regalo en los concesionarios nipones de la marca.



LOS PROLOGUE

- GRAN TURISMO 4 PROLOGUE (PS2, 2003)
- GRAN TURISMO 5 PROLOGUE (PS3, 2008)

Kazunori Yamauchi es un perfeccionista, por lo que el desarrollo de sus obras se suele extender en el tiempo. Sin embargo, en PS2 y PS3 hubo sendos aperitivos para calmar el tiempo de espera, en forma de versiones "Prologue". *Gran Turismo 4 Prologue* (PS2), estaba concebido como una escuela de conducción, con diversas pruebas a lo largo de un tablero. Por su parte, *Gran Turismo 5 Prologue* se publicó con motivo del décimo aniversario de la saga, permitía carreras online y en él aparecía el primer bólido de Fórmula 1 de Ferrari, el F2007, con el que Raikkonen fue campeón del mundo.



GT PORTÁTIL

GRAN TURISMO PSP (2009, 3,86 MILLONES)

Tras varios años en el mercado, PSP recibió la correspondiente adaptación de la saga *Gran Turismo*. El juego contaba con 800 coches y 35 circuitos, además de admitir el multijugador ad-hoc para cuatro usuarios, pero es la entrega más floja de la saga hasta la fecha, ya que carecía de un modo "Gran Turismo" y no era tan completo como el de las entregas de sobremesa. ¿Veremos próximamente una nueva entrega portátil en PS Vita?



NOVEDADES



PÁGINA 40

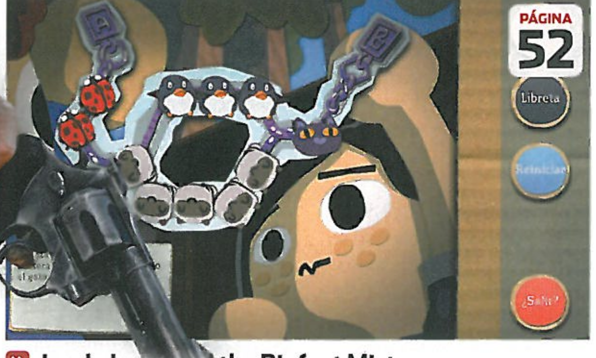
The Last of Us
Es de Naughty Dog, pero ni es un *Uncharted* ni tiene el humor de *Jak & Daxter*... Una de las aventuras más impactantes de PS3.


PÁGINA 44

Remember Me. Una aventura con una gran puesta en escena y con ideas realmente originales. Y es que manipular los recuerdos de los demás y recorrer un París futurista no es algo que hagamos todos los días.


PÁGINA 46

GRID 2. Un juego de velocidad con la calidad que caracteriza a las producciones de Codemasters. Brutales coches reales, muchas competiciones y sobre todo un control que lo hace irresistible.



PÁGINA 52

Jacob Jones and the Bigfoot Mistery. Una aventura basada en la resolución de puzzles, al más puro estilo Profesor Layton, pero en formato descargable y por capítulos. El primero, 2 euritos de "ná".

SE ACERCA EL VERANO

Y como es habitual, con el verano llega la sequía... de grandes juegos. Menos mal que podemos hacer acopio antes de la llegada de los calores y disfrutar de juegos tan, tan especiales, como *The Last of US*, una aventura única que sorprende tanto por su apartado técnico como por su planteamiento diferente. Como diferente también es *Remeber Me*, aunque algunos fallos de diseño le impiden llegar a brillar tanto como esperábamos...
El que no decepciona es *GRiD 2*. El juego de velocidad de Codemasters se convierte en una referencia del género, sólo superado por el omnipotente *Gran Turismo*... La que no termina de levantar cabeza es PS Vita, al menos con juego en formato físico. Eso sí, en el Store podéis encontrar juegos divertidísimos y muy asequibles, como *Thomas Was Alone* (que es cross-buy) o *Jacob Jones*, que os permitirán gozar con vuestra portátil.

PS3

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

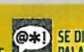


El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:



EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS


SE DICEN PALABROTAS

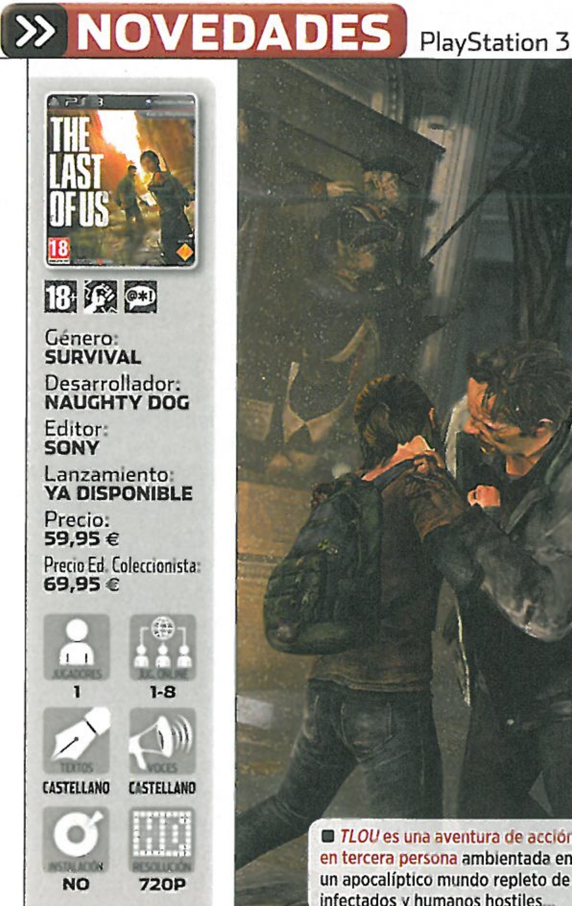
SEXO

JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO

ENSEÑA A JUGAR


EDAD JUEGO EN RED



TLOU es una aventura de acción en tercera persona ambientada en un apocalíptico mundo repleto de infectados y humanos hostiles...

LA NUEVA **OBRA MAESTRA** DE LOS PADRES DE *UNCHARTED*

The Last of Us

Juegos apocalípticos hay muchos, pero ninguno ha sido capaz de recrear un mundo tan desolador como el de la última producción de Naughty Dog...

Naughty Dog ha demostrado en esta generación su buen hacer con *Uncharted*, una saga de aventuras que ha hermanado como pocas diversión y espectáculo técnico. Y ahora, casi al final de la actual generación, sus creadores se han sacado de la manga un nuevo universo (no sabemos si se convertirá en una saga), que apuesta por una dirección totalmente distinta: transportar al jugador al mundo más cruel e inhóspito de cuantos han pasado por consola. Un mundo en el que una pandemia ha acabado con la mitad de la población, una gran parte ha mutado y los supervivientes sacan lo peor de sí mismos para sobrevivir. Bienvenidos a *The Last of Us*...

El curtido Joel y Ellie, una joven que nació tras el brote vírico y que no conoció el mundo "anterior", son los dos protagonistas de la aventura. Una aventura que les forzará a viajar juntos por razones que no podemos desvelar (por petición de Naughty Dog) y que nos permitirá visitar la versión más apocalíptica y caótica de los EE.UU. que se ha visto nunca en un juego, 20 años después de comenzar el brote vírico. Pasamos por distintas ciudades y estados (Lincoln, Pittsburg...) y en todas ellas encontraremos lo mismo: infectados de diversos tipos que querrán devorarnos, grupos hostiles de humanos que intentarán liquidarnos para quedarse con nuestras posesiones y una escasez de recursos abrumadora. Pero, para abrumadora, la tristeza general que transmite este mundo. Notas de

» LOS 3 PILARES DE ESTA NUEVA **MARAVILLA** DE NAUGHTY DOG



① **HISTORIA.** La narración está a años luz de lo visto en otros títulos de PS3. Personajes, diálogos, doblaje... Todo está a un nivel muy superior.



② **JUGABILIDAD.** La importancia del sigilo y de "rapiñar" lo que queda en el caótico entorno deja matices que lo diferencian de otros juegos.



③ **SORPRESAS.** No podemos entrar en detalle, pero hay muchas, muchas cosas que no te esperas. El juego sorprende hasta el final...



La relación entre Joel y Ellie es una de las claves de la aventura.



Pistolas, escopeta, rifle, lanzallamas... Hay armas, pero la munición escasea. El sigilo y las armas blancas son el primer recurso casi siempre.

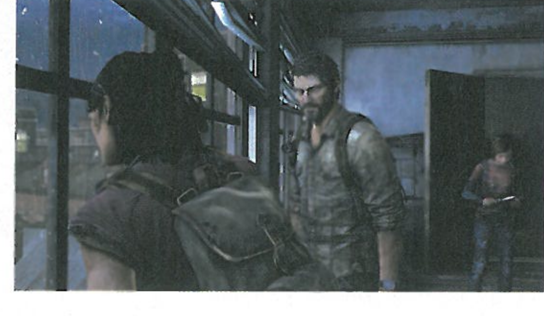


Durante nuestro viaje nos cruzaremos con otros supervivientes, como Bill. Casi siempre serás recibido de muy mala manera...



Podemos usar nuestros puños o armas blancas como un bate (que se rompen). Los enemigos reaccionarán de un modo u otro según los medios que utilicemos...





The Last of Us lleva la aventura aún más lejos y triunfa tanto en los aspectos técnicos como a la hora narrar una historia desgarradora.

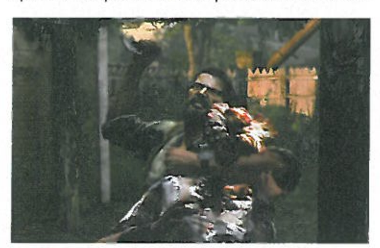
auxilio, casas abandonadas y otros vestigios de un mundo que ya no existe es lo que te encontrarás a cada paso. Una ambientación de verdadero lujo que, respaldada por una gran historia y un mejor guión, hacen de *TLOU* una de las mejores aventuras de PS3. Y parte de su encanto reside en que te descolocará a cada momento con unos protagonistas que harán lo que sea necesario para seguir vivos, unos comportamientos que en ocasiones pueden parecer atroces, pero comprensibles en un mundo como el que propone el juego. Y en el centro de este desolador mundo, viviremos la historia de los dos personajes, una historia que comenzará con la mayor de las rudezas para ir transformándose en otra "cosa"... Pero mejor que lo descubráis por vosotros mismos. Sólo diremos que, a nuestro juicio, Naughty Dog se ha superado. Es su mejor historia.

A la hora de jugar, el sigilo, la acción y la exploración forman la columna vertebral de la aventura. Sigilo, porque nos enfrentamos a grupos de enemigos (infectados o no) que nos superan siempre en número, por lo que pasar desapercibidos es vital. Además, la munición escasea, por lo que tirar de arma de fuego, aparte de alertar e los enemigos cercanos, puede complicar las cosas. Por si fuera poco, los recursos son muy escasos y tendremos que inspeccionar el entorno minuciosamente (cajones, armarios...) para encontrar cualquier cosa que nos sirva (alcohol, trapo...). Estos dos aspectos, sobre todo al principio el juego, hacen que el avance sea un poco más lento que en otras aventuras en tercera persona, pero en ningún momento resulta plomizo o aburrido. Es sólo que, viniendo de *Uncharted*, la »



CUANDO AVENTURA INDICA VARIEDAD

La aventura deja unas 17-18 horas de juego, una duración realmente larga en la que nos esperan todo tipo de situaciones.



INFECTADOS. Los hay de 3 tipos, pero todos son letales. Dos de ellos nos matarán inmediatamente si nos agarran...



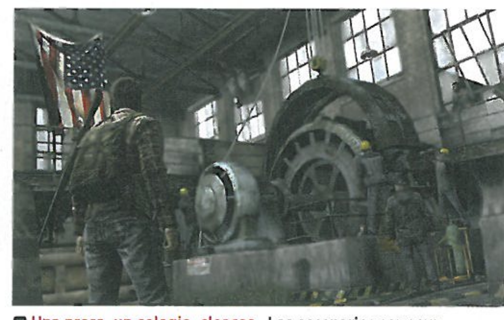
HUMANOS. Nos intentarán cazar en grupo, con una inteligencia "realista", que les permite trabajar en equipo.



SITUACIONES. Buceo, montar a caballo, tiroteos en diversas situaciones... El ritmo no decae nunca y es muy, muy variado.



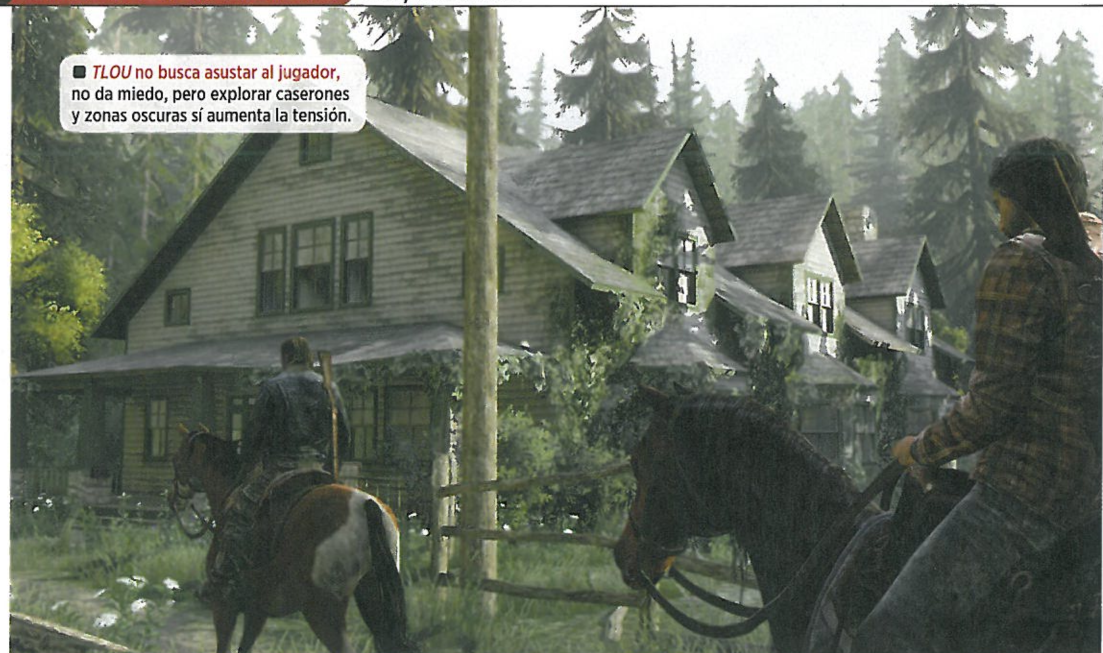
La relación entre Joel y Ellie, y como evoluciona a lo largo del juego, es uno de sus muchos puntos fuertes.



Una presa, un colegio, cloacas...Los escenarios son muy variados y tienen algo en común: su "enfermizo" nivel de detalle.



Las botellas y ladrillos son otras armas arrojadizas... aunque lo normal es que los uses para atraer a los enemigos a una zona.



■ *TLOU* no busca asustar al jugador, no da miedo, pero explorar caserones y zonas oscuras sí aumenta la tensión.



■ Utilizar enemigos como un escudo humano o ahogarles son algunos de los recursos de Joel...



■ Técnicamente es una maravilla. Las sombras de la linterna, por ejemplo, son ultradetalladas.



■ La sensación de abandono, con la naturaleza recuperando su sitio en las urbes, es clave en la atmósfera.



■ Los perfiles psicológicos de los personajes están también muy cuidados y son muy diferentes...

Los "humanos" también son nuestros enemigos en *TLOU*, algo que ningún juego "epidémico" había explorado.

» anterior creación de Naughty Dog, el ritmo no es tan explosivo como en las aventuras de Nathan. Eso no es malo: de hecho, las sensaciones que deja el juego son totalmente distintas a las que hemos experimentado con otras aventuras y eso siempre es un soplo de aire fresco. Y tranquilos, que no todo es ir agazapado y pillar a los enemigos por sorpresa: hay combate cuerpo a cuerpo, zonas con tiroteos sí o sí, persecuciones, huidas y otro tipo de "variedad" que no podemos detallar para no reventar sorpresas (algunas, de nuevo, a petición de Naughty Dog). El juego es variado, tanto en ambientación como en desarrollo, dejando una duración de 17-18 horas y eso sin contar los ítems coleccionables (cómics, placas...), la Partida + o los 4 niveles de dificultad.

***TLOU* brilla con luz propia en todos los aspectos.** Gráficamente no has visto nada igual en PS3. Es probablemente el juego exclusivo más "brutal" técnicamente de esta generación, incluso más que *Uncharted 3*. Animaciones, escenarios, efectos, iluminación (las sombras generadas por la linterna son increíbles y no se pixelan nada) o incluso escenas de vídeo están a un nuevo nivel. Naughty Dog puede presumir de tener, a fecha de junio de 2013, el juego más impresionante de PS3.
La parcela de sonido tampoco se queda atrás, con el que probablemente es uno de los mejores doblajes de esta generación. A Joel lo interpreta Lorenzo Beteta, la voz de Mul-

» TRES CLAVES PARA SALIR **VIVO** DEL INFIERNO

En *TLOU* todo es adverso: hay escasez de munición y objetos, tanto infectados como humanos están en contra nuestra... Por suerte, Joel cuenta con algunas "armas" (y no todas son de fuego), para salir airoso en este apocalíptico mundo.



SIGILO. Con R2 activamos el modo "escucha" en el que, agazapados, localizamos enemigos por el ruido.



SUMINISTROS. Alcohol, trapos, cuchillas... con ellos fabricamos ítems, aunque hacerlo no detiene la acción.



MEJORA. Podemos realizar mejoras a las armas (cargador, recarga...) e incluso a Joel (más radio de escucha).


La aventura está estructurada en 12 capítulos y abarca casi un año completo. Así os podéis hacer una idea de lo largo que es el viaje...


La crueldad forma parte del mundo de *TLOU*. No hay amigos, ni nada de lo que arrepentirse... Verás algunas cosas bastante duras. Es +18.


TLOU exprime el potencial técnico de PS3 como pocos juegos han hecho. Es una burrada visual...





TLOU es el primero de muchos títulos que veremos este año en PS3 y que casi parecen "next gen".

der en "Expediente X", y es sólo la primera de un elenco de grandes voces que dejan una actuación perfecta. Y eso por no hablar del sonido: la banda sonora de Gustavo Santaolalla se merece como mínimo un Grammy, como los cuidadísimos efectos. Sólo hay un problema en este sentido y es que el juego parece haber sido diseñado para equipos 5.1 y al jugar con los altavoces de la tele o un headset estéreo, en ocasiones los diálogos se pierden o se escuchan más bajo. Hay opciones que lo mitigan un poco, pero con un equipo 5.1 no pasa nunca.

El multijugador pone la guinda, ofreciendo un planteamiento atípico: sobrevivir durante 12 semanas a una lucha entre dos clanes. Cada partida que juguemos contabiliza como un día, y ofrece dos modos de juego, como podéis ver en el cuadro de la derecha. No inventa nada nuevo, y 4 contra 4 nos parece una cantidad baja, pero como complemento a una excepcional aventura está más que bien, sobre todo para aquellos que quieran seguir disfrutando de esta apocalíptica ambientación.

Así pues, con todas sus cartas sobre la mesa, *TLOU* es probablemente una de las mejores aventuras de esta generación. Habrá que esperar a ver qué hace *GTA V* o *MGSV*, pero por el momento, *The Last of Us* es una maravilla que no deberías perderte... ○


The Last of Us puede dejarte 17-18 horas en una primera partida y eso sin recoger todos los coleccionables (comics, chapas de ID...).


El doblaje, volvemos a decirlo, es sobresaliente. Voces conocidas, trabajo profesional... Todo al mismo nivel que las escenas de vídeo.

» SOBREVIVIENDO EN EL MULTIJUGADOR

TLOU también tiene modo online, estructurado en torno a una idea: sobrevive 12 semanas (una partida es un día)...


DOS MODOS. Todos contra todos sin respawn y duelo por equipos con 20 vidas. En ambos, recogemos suministros.


FABRICA. Como en la campaña, el sigilo, el modo "escuchar" o crear nuestras armas, como cócteles, están presentes.


PERSONALIZA. Desbloqueamos gorros, máscaras, gestos o incluso podemos realizar un emblema personalizado.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Historia, gráficos, ambientación, BSO, duración, doblaje... La campaña es excepcional.

» LO PEOR
Los puntuales problemillas de audio e IA. Multijugador un poco limitadillo...

Te gustará + que... MANHUNT 2 (PS2)

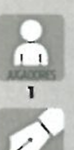


Te gustará + que... TOMB RAIDER (PS3)

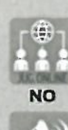


98	**» GRÁFICOS** Probablemente el "techo" de esta generación. Simplemente brutales.
95	**» SONIDO** BSO espectacular, excepcional doblaje y muy, muy buenos efectos.
93	**» DIVERSIÓN** La mezcla de sigilo, exploración y acción tiene personalidad propia.
95	**» DURACIÓN** Mínimo 17-18 horas de campaña, más los coleccionables, el online...
NOTA 95	Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún poseedor de una PS3 debería perderse.

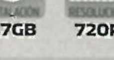




Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **DONTNOD ENTERTAINMENT**
Editor: **CAPCOM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**

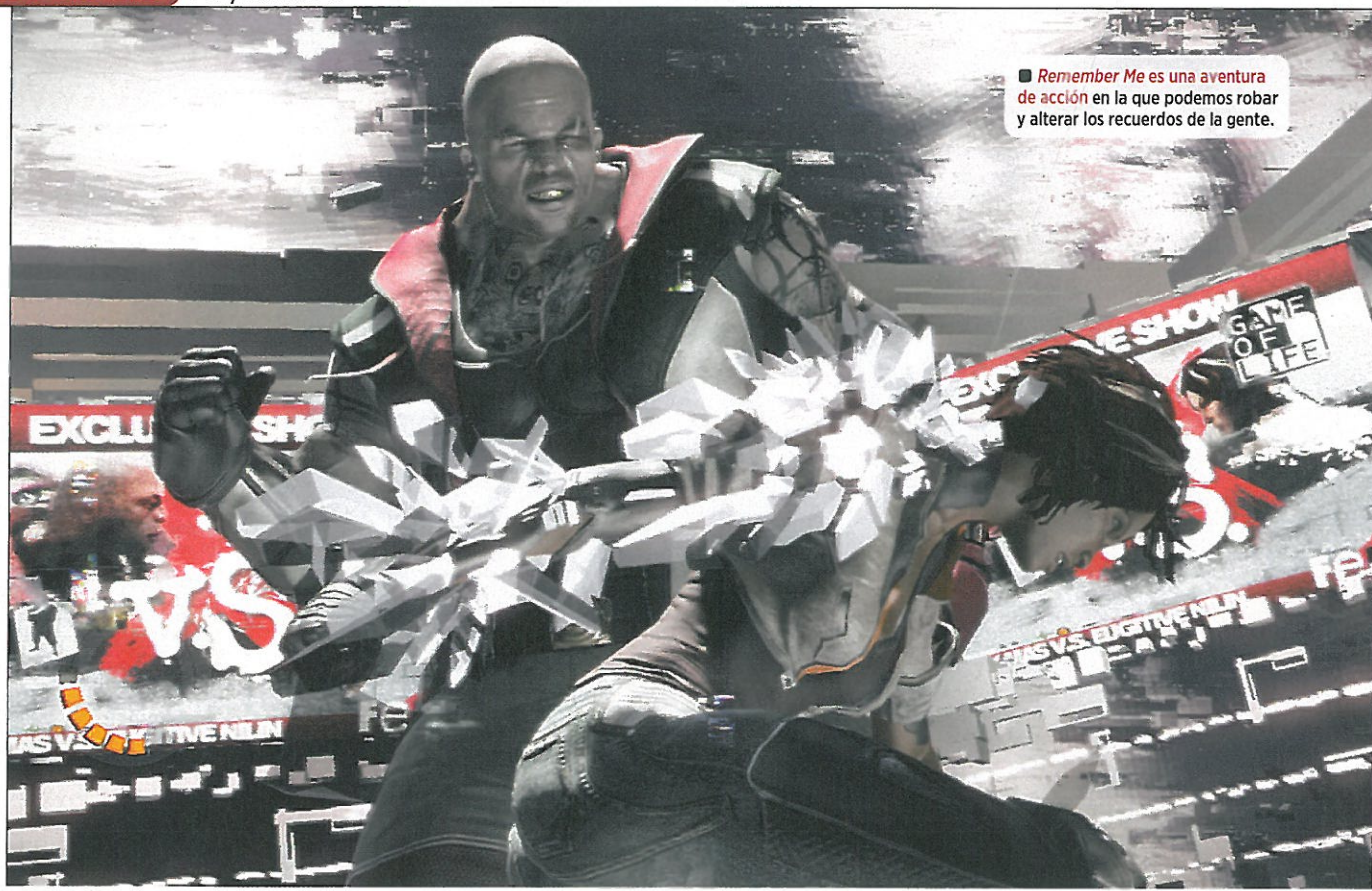






Jugadores: 1 | Jug. online: NO | Textos: CASTELLANO | Voces: CASTELLANO | Instalación: 1,7GB | Resolución: 720P

www.capcom-europe.com



Remember Me es una aventura de acción en la que podemos robar y alterar los recuerdos de la gente.

EN EL AÑO 2084 NO HARÁ FALTA BEBER PARA **OLVIDAR**

Remember Me

Capcom intenta dejar huella en nuestra memoria videojueguil a base de golpes, saltos y hurto de recuerdos. ¿Recordaremos a Nilin o la olvidaremos?

En el futuro los recuerdos de la gente serán moneda de cambio entre mega corporaciones. La empresa Memorize ha robado los recuerdos de nuestra protagonista, Nilin, que saldrá a recuperarlos a base de golpes y de robar y alterar la memoria de sus enemigos. El desarrollo alterna combates cuerpo a cuerpo y zonas plataformeras durante la mayor parte del juego, aunque también hay algunos puzzles y elementos originales, como las "remezclas" de memoria. Y es que podemos visionar los recuerdos de una persona como si fuera una película, avanzando y retrocediendo la reproducción para buscar objetos con los que interactuar. Cambiando pequeños detalles alteramos el pasado de esas personas.

Nilin también puede robar recuerdos, para obtener un código de acceso, por ejemplo. Además, podemos activar remembranas, que materializan recuerdos de otras personas, lo que nos permite cometer sus mismos errores, como caer en un campo de minas o ser descubiertos por una tropa de drones, por ejemplo.
El sistema de combate recuerda a la saga *Batman Arkham*. Esquivamos los golpes al ver la oportuna exclamación que nos avisa del peligro cercano y el sistema de combos es uno de los alicientes de las peleas. Podemos personalizar el efecto de cada golpe de una secuencia para hacer daño a los rivales, recuperar el tiempo que necesitamos para volver a

Nilin ha perdido sus recuerdos, pero no se le ha olvidado como repartir estopa a sus enemigos.

UNA FÓRMULA DE JUEGO QUE SE GRABA EN TU **MEMORIA**



1 COMBATES. Podemos personalizar los combos, hacer golpes especiales o esquivar como locos, aunque su dificultad es algo baja.



2 EXPLORACIÓN. El camino siempre está claramente señalado y no disponemos de ninguna libertad para investigar por nuestra cuenta.



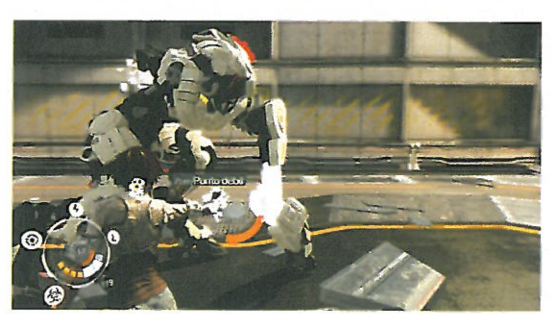
3 PUZZLES. Desgraciadamente, llegan casi al final de la aventura. Son facilones y nos dan pistas si tardamos un rato en resolverlos. Por si acaso.


Los combates son sencillos, un botón para esquivar y 4 combos disponibles. Al atizar mucho a un rival podemos hacer una sobrecarga.


Nilin pertenece a los erroristas, un grupo rebelde que pretende derrocar a Memorize, la empresa que controla los recuerdos.



En las remezclas de memoria interactuamos con objetos para cambiar el pasado de un personaje.





Remember Me tiene grandes ideas, pero es corto, fácil y limita demasiado la experiencia de juego.

usar un poder especial o multiplicar el efecto de los golpes anteriores. También tenemos 5 habilidades especiales que sirven para aturdir a los enemigos, volvernos invisibles, colocar bombas o convertir a robots enemigos en aliados, por ejemplo.

La exploración es el otro núcleo de a experiencia jugable de *Remember Me*. Nilin puede encaramarse a todo tipo de salientes, saltar de unos a otros... Lo malo es que la libertad es nula. En todo momento tenemos señalado el camino a seguir y, aunque hay coleccionables que buscar, no resulta muy difícil ni satisfactorio encontrarlos. Por ejemplo, podemos estar colgados de un saliente y tener a ambos lados dos salientes exactamente iguales. Bueno, pues hay muchas posibilidades de que sólo uno sea un camino transitable. Un desastre en libertad de exploración y en diseño de niveles. Pero si hay algo que no se puede criticar es el apartado técnico. Gráficamente no es revolucionario, pero el motor es muy sólido y sin fallos. El diseño artístico está muy trabajado, en especial el diseño de los personajes y determinadas localizaciones. La banda sonora, mezcla de música electrónica y de película, resulta perfecta. Las voces en castellano tienen buen nivel aunque, como suele pasar últimamente, están desincronizadas con los labios de los personajes. Lo que nos queda es un juego notable en lo técnico pero que sufre de amnesia jugable...


Los leapers son los yonkis de la memoria. Se han convertido en una especie de zombis por abusar del consumo de recuerdos ajenos.



La mayoría de los puzzles son simples rompecabezas que juegan con la física, aunque también hay un par de ellos que nos obligan a pensar.

» LA LUCHA SIEMPRE SE RECUERDA

Aunque Nilin ha perdido la memoria y ya no se acuerda de nada, poco a poco va rememorando sus mejores golpes.



CAMUFLAJE SENSEN. Nos vuelve invisibles y nos permite acabar con un rival de un golpe si le pillamos por la espalda.


BOMBA LÓGICA. Adherimos una bomba al cuerpo de un enemigo, salimos del radio de la explosión y... ¡Bum!


ÓXIDO GRADUAL. Convierte a un robot enemigo en aliado y tras atacar a sus ex-colegas unos segundos, explota.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La banda sonora, el apartado gráfico y las originales remezclas de memoria.

» LO PEOR
Combates simples, dificultad nula y un desarrollo muy guiado falto de libertad.

Te gustará + que... NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE



Te gustará − que... UNCHARTED 3



88	**» GRÁFICOS** No son nada del otro mundo, pero tampoco hay fallos reseñables.
92	**» SONIDO** La BSO es de lo mejor del juego y con las voces en castellano.
75	**» DIVERSIÓN** Tiene buenas ideas, pero en ningún momento se desarrollan.
65	**» DURACIÓN** La aventura lleva 7 horas y sólo lo rejugaremos por coleccionismo.
NOTA 78	La falta de libertad de exploración, la baja dificultad y unos combates simplones lastran la experiencia de juego.

JUEGO Play RECOMENDADO

3+

Género: **VELOCIDAD**

Desarrollador: **CODEMASTERS RACING**

Editor: **CODEMASTERS**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **66,95 €**

Jugadores: 1-2 · Online: 2-12 · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO · Instalación: 3093 MB · Resolución: 720P

www.gridgame.com/

Ni arcade ni simulador. *GRID 2* encuentra la excelencia quedándose a medio camino entre las dos vertientes del género de la velocidad.

UNA PARRILLA CON MUCHO **PEDIGRÍ AUTOMOVILÍSTICO**

GRID 2

Un millonario quiere crear una competición internacional de automovilismo y sólo necesita que le consigamos fans por todo el mundo a golpe de acelerador.

Cinco largos años después de su debut, *GRID* vuelve a salir del prolífico garaje de Codemasters, con una secuela que se sirve del motor gráfico EGO que ha triunfado en las sagas *DiRT* y *Fórmula 1*.

***GRiD 2* está construido en torno a la "World Series Racing",** una incipiente competición de carreras que Patrick Callahan, un entusiasta millonario, quiere expandir por todo el planeta. Nosotros somos su herramienta para conseguirlo: a base de competir, ganaremos fans y pilotos que se unirán al certamen para hacerlo cada vez más importante.
El control se sitúa a caballo entre arcade y simulación: hay que ser ducho a la hora de calcular las frenadas, pero los derrapes son siempre un salvoconducto, igual que las "caricias" a los rivales. Hay cerca de 60 coches reales con cuatro niveles crecientes de rendimiento. Están presentes marcas del prestigio de Mercedes, Aston Martin, Bugatti o Alfa Romeo, aunque se echan en falta las míticas Ferrari, Lamborghini o Porsche.
El modo de juego principal es Trayectoria, que consta de más de cien eventos, lo que se traduce en un mínimo de veinte horas de duración, suponiendo que no se nos atragante alguna prueba. La variedad de carreras es bastante considerable y hay cinco niveles de dificultad, de tal modo que los rivales no se dedican a ir sobre raíles, sino que pueden salirse de la pista o estamparse en el momento más inesperado, lo que contribuye a mantener la emoción hasta la última curva. Como complemento al modo Trayectoria, el online tiene un gran peso en la experiencia de *GRID 2*.



Todos los vehículos son reales y pertenecen a marcas como BMW, Pagani, Mercedes...

EN LA **VARIEDAD** ESTÁ EL GUSTO



① **CARRERAS.** Hay "normales", duelos, de eliminación y de resistencia (gana el que más metros recorra en un margen de cinco minutos).



② **CONTRARRELOJ.** Hay tres tipos: batir un tiempo, lograr la vuelta rápida y atravesar el mayor número posible de checkpoints.



③ **ACUMULAR PUNTOS.** Hay pruebas de derrape y de adelantamiento, en las que debemos adelantar a camionetas muy lentas.



■ La iluminación es excelente. Hay carreras de día, de noche y al atardecer. Los circuitos lucen igual de bien a cualquier hora del día.

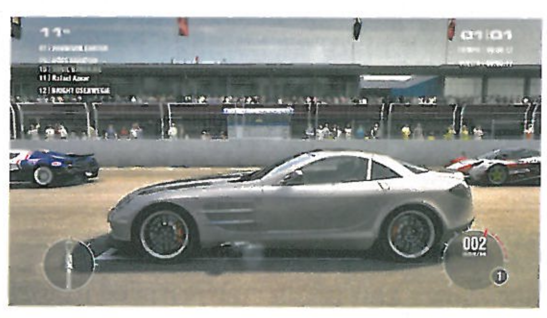


■ Hay cuatro cámaras: dos interiores y dos exteriores. Su mayor "pero" es que no hay ninguna perspectiva que muestre el salpicadero.



■ Las rutas dinámicas son pruebas urbanas en que el recorrido se genera aleatoriamente, con diversas bifurcaciones posibles en cada intersección.





Dirt, Fórmula 1, GRID... Codemasters ha explotado como nadie la velocidad en esta generación.

Siguiendo la línea del Autolog que EA introdujo en *Need for Speed*, Codemasters recurre de nuevo a RaceNet, una especie de red social que contribuye a que nos piquemos con nuestros amigos (o con usuarios anónimos) de cara a batir diversos objetivos y desafíos, mientras obtenemos experiencia y seguidores.

El apartado gráfico resulta notable. Las carreras transcurren con fluidez y no hay popping prácticamente. Lo más destacado es la recreación de los entornos, llenos de efectos, como los rayos del sol, fuegos artificiales de noche, hojas que flotan, vapor que sale de las alcantarillas o incluso liebres que atraviesan la carretera. No obstante, los coches presentan altibajos: cuentan con un buen sistema de daños, pero el acabado de algunos resulta demasiado plano y falto de detalle. Además, no hay disponible ninguna cámara interior que permita deleitarse con la perspectiva desde el volante. En lo que se refiere al sonido, hay un buen doblaje al castellano, pero se echa en falta una banda sonora que dé vidilla, ya que sólo se escucha el rugido de los motores.

En resumen, aunque *GRID 2* no sorprende tanto como el primero y tiene detalles que se podrían haber pulido más, se sitúa entre lo más granado del género de la conducción, en el que Codemasters ha sido, seguramente, uno de los principales triunfadores de la presente generación.



■ Los daños afectan al chasis y a los neumáticos, lo que influye en el rendimiento y el manejo. Y vuelve el flash-back para paliar los errores.



■ El manejo de los coches varía sustancialmente según el tipo de tracción, la potencia, la velocidad, la aceleración y el peso.

» UNOS CIRCUITOS MUY ORIGINALES

GRID 2 apuesta por todo tipo de trazados y muchos son poco frecuentes en otros juegos. Hay 14 lugares y 82 trazados:



CIRCUITOS. El Yas Marina de Abu Dhabi, el Red Bull Ring (el antiguo A1 Ring), Portimao, Brands Hatch e Indianapolis.



URBANOS. Recrean algunos enclaves de Barcelona, París, Chicago, Miami y Dubái para que hagamos turismo automovilístico.



CARRETERAS. También hay circuitos ficticios en vías secundarias de California, Hong Kong, Okutama y la Costa Azul.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El excelente control. La variedad de los circuitos, que no son los típicos.

» LO PEOR

Altibajos en el modelado de los coches. No hay cámara desde el salpicadero.

Te gustará + que... NFS: MOST WANTED



Te gustará − que... GRAN TURISMO 5



86	**» GRÁFICOS** Tráfico muy fluido, sin popping. Falla el detalle de los coches.
75	**» SONIDO** Ingeniero en castellano y buenos motores, pero no hay música.
92	**» DIVERSIÓN** Control "made in Codemasters". Los derrapes se sienten.
90	**» DURACIÓN** El modo Trayectoria dura 20 horas. El online tiene un tono social.
NOTA 90	No sorprende como el primer *GRID* y tiene algunos deslices técnicos, pero a la hora de conducir es de lo mejorcito.







Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **INSOMNIAC**
Editor: **EA GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**

JUGADORES 1-4 · JUG. ONLINE 1-4 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS · INSTALACIÓN 2,3 GB · RESOLUCIÓN 720P

www.insomniacgames.com

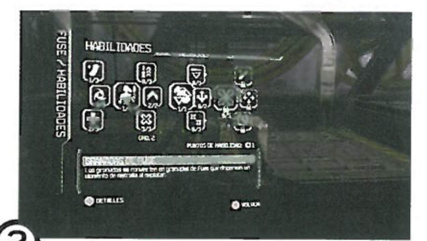


Fuse es un juego de acción en el que la cooperación entre los 4 miembros del equipo Overstrike 9 es fundamental.

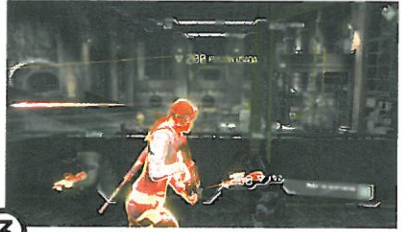
» UNOS MERCENARIOS VERSÁTILES



① **ACCIÓN Y SIGILO.** Aunque la base del juego son los tiroteos, podemos usar el sigilo para atacar por la espalda a los soldados.



② **HAY UN ÁRBOL** de habilidades que completamos con nuestros puntos de experiencia. Hay muchas ventajas para sacar...



③ **...COMO "PODERES"** que nos den ventaja estratégica. Por ejemplo, Naya puede volverse invisible o invulnerable unos segundos.

CUANDO LA ACCIÓN LLEGA A SU **PUNTO DE FUSIÓN**

FUSE

¿Y si existiera una sustancia capaz de destruir tejidos vivos y se pudiera combinar con cualquier arma? ¡Toca detener una amenaza mundial!

El equipo Overstrike 9 está formado por cuatro mercenarios acostumbrados al riesgo, pero ni ellos podían ver venir la amenaza del fuse, una sustancia de origen desconocido, que es altamente volátil y peligrosa. Grandes potencias están intentando hacerse con ella, así que nos toca pararles los pies.

Podemos controlar en tercera persona a cualquiera de los cuatro miembros de Overstrike 9. Si jugamos en solitario la consola moverá a los otros tres personajes y podremos "saltar" de uno a otro pulsando el botón Select. Este sistema de juego se hace bastante monótono, así que os recomendamos jugar la campaña en modo cooperativo con colegas, ya sea con pantalla partida u online. El desarrollo se cimenta en avanzar por pasillos, llegar a salas abiertas y resolver tiroteos, aunque a veces tenemos que pulsar algún interruptor o transportar baterías. Si uno de nuestros aliados cae, comenzará a agonizar. Si muere, perdemos, así que hay que correr hacia él para revivirlo. Entre batalla y batalla hay sencillas zonas de escalada al estilo *Uncharted*, además de algún puzzle espacial muy, muy básico.

Las armas de nuestros personajes incluyen clásicos como ametralladoras, escopetas o rifles de francotirador, pero lo mejor son los prototipos fuse. Cada héroe tiene uno distinto, aunque nosotros tenemos un favorito, el cañón distorsionador de Na-





Las escaramuzas de nuestros héroes son encarnizadas. Han de ayudarse para sobrevivir.


Hay 5 entornos que hemos de superar, desde estos selváticos acantilados hasta las heladas cumbres del Karakórum.


El sistema de coberturas nos permite esprintar hacia el siguiente parapeto o rodear el nuestro para apuntar desde otro ángulo.


Que un enemigo nos use de escudo en un tiroteo no es algo que se vea todos los días.





Aunque la IA puede controlar a nuestros compañeros, se disfruta más en modo multijugador.

ya (tenéis los otros tres en el cuadro de la derecha): gracias a este cañón, podemos disparar hasta generar un vórtice que engulle a los enemigos cercanos, e incluso podemos "contagiarlos" para que extiendan ese vórtice. Estas cuatro armas son muy espectaculares y divertidas de usar, pero ahí acaba el atractivo del título: los escenarios son excesivamente repetitivos y los enemigos tienen un comportamiento enormemente básico, pero a la vez tienen una barra de resistencia demasiado larga que vuelve los duelos tediosos. Por cierto, además de la Campaña, contamos con el modo Echelon, una suerte de modo Horda en el que hemos de superar oleadas de enemigos.

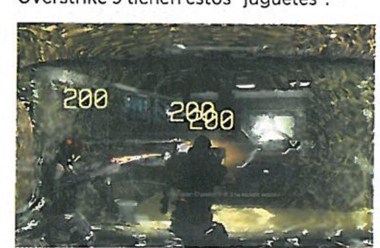
La mano de Insomniac (creadores de franquicias como *Ratchet & Clank* o *Resistance*, nada menos) se nota en las ya mencionadas armas o en las escenas de corte, que están bastante bien animadas. Es una pena que el resto denote un trabajo mucho más perezoso, desde los gráficos hasta la mecánica de juego, que ya está muy quemada de otros títulos de acción. A pesar de esto, si aprendemos a combinar en cooperativo las habilidades de los personajes, pueden salir algunas escaramuzas interesantes, pero no podemos evitar sentir que una desarrolladora con tanto prestigio podía haber llegado mucho más lejos en un género a la que ya está acostumbrada. En fin, si no tenéis otro juego de tiros a mano...


Lo mejor es el multijugador cooperativo que no permite disfrutar de la campaña y el modo Echelon con 3 amigos más, online y offline.


Las originales armas son uno de sus puntos fuertes, pero también podemos eliminar a los enemigos sigilosamente y cuerpo a cuerpo.

» ARMAS ÚNICAS PARA HÉROES ÚNICOS

Además de Naya y su cañón distorsionador, los otros miembros del equipo Overstrike 9 tienen estos "juguetes":


DALTON. Usa el magnetoescudo, que lo protege de cualquier ataque y lanza brutales embestidas cuerpo a cuerpo.


IZZY. Tiene el triturador, un arma rápida que puede cristalizar a los enemigos y hacerlos estallar en pedazos.


JACOB. Maneja la piroballesta. Su cadencia de fuego no es tan alta, pero es capaz de empalar a esos pobres parias.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las armas especiales son originales y espectaculares. El enfoque multijugador.

» LO PEOR
El diseño de niveles y los retos se vuelven muy repetitivos, sobre todo en solitario.

Te gustará + que... INVERSION | Te gustará − que... G. RECON FUTURE S.



70	**» GRÁFICOS** Algunos fondos y modelos molan. El resto, algo simple y aburrido.
68	**» SONIDO** Música intrascendente y voces sólo en inglés que no están mal.
65	**» DIVERSIÓN** Los mismos duelos una y otra vez. Sólo se salvan las chulas armas.
72	**» DURACIÓN** Algo menos de 10 horas en la campaña, más el modo Echelon.
NOTA 67	Jugado en compañía resulta entretenido, pero le faltan retos atractivos y, en general, algo de personalidad.

JUEGO RECOMENDADO Play

THOMAS WAS ALONE

12+

Género: **PLATAFORMAS/ PUZZLE**

Desarrollador: **CURVE/MIKE BITHELL**

Editor: **CURVE**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio cross buy: **7,49 €**

JUGADORES: 1 — ONLINE/WIFI: NO

TEXTOS: CASTELLANO — VOCES: INGLÉS

FUNCIONES

Pantalla táctil

www.curve-studios.com/

Alternar el control de rectángulos y cuadrados, con diferente tamaño y "habilidades", es la clave para superar los niveles de "plataformas/puzzle".

UN PLATAFORMAS **MINIMALISTA**, PERO GRANDE DE CORAZÓN

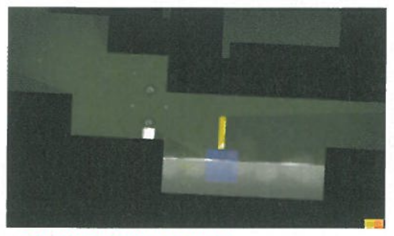
Thomas Was Alone

Fue una de las sorpresas "indie" de 2012 y ahora llega a PS Vita y PS3 dispuesto a demostrar su calidad.

Thomas Was Alone combina las plataformas y los puzzles con una estética muy simple, pero con mucho encanto. Todo se desarrolla dentro de un gran ordenador, donde una serie de fallos han propiciado que unas rutinas de inteligencia artificial desarrollen personalidad propia. Estos "fallos" se presentan como formas poligonales, con cualidades distintas: saltar más o menos, flotar...

Nuestro objetivo es llevar a cada una de las piezas hasta la meta con su forma, sorteando todo tipo de obstáculos y peligros, pulsando interruptores...

Esta "simple" tarea nos obligará a alternar el control de las distintas figuras que tengamos en cada nivel para que, "cooperando" entre ellas, sean capaces de alcanzar su respectiva meta. Un desarrollo ni muy largo ni muy difícil, pero que tiene un especial encanto, gracias a la personalidad de las figuras (que descubrimos mediante la historia de fondo) y a la narración en inglés del humorista Danny Wallace, que transmite gran parte de las emociones del juego. Si te gustan las plataformas con un toque inteligente y las experiencias distintas, deberías probarlo. Además, es cross-buy.



El apartado sonoro es brutal. La BSO es una gozada y el doblaje transmite bastantes emociones.



Hay 10 capítulos con 10 niveles, en los que siempre se nos cuenta un poco de la historia.

» MEJOR EN PS3 Y VITA QUE EN PC

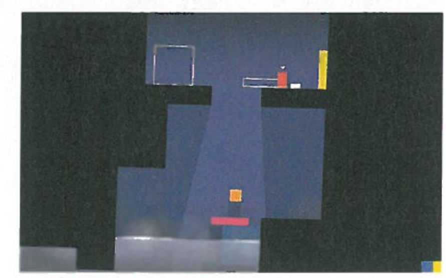
En origen fue un juego de PC, ha sido adaptado a PS3 y Vita con unos resultados sobresalientes



① **CONTROL.** Muy simple y acertado, con X saltamos y con L y R cambiamos de "personaje". La dificultad no aumenta.



② **CON EXTRAS.** Incluye una la voz del creador narrando cómo fue el proceso de creación y un DLC (2,49 €) con un 20 niveles



La pantalla táctil de Vita se utiliza para alternar de forma rápida entre unas y otras figuras poligonales.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su desarrollo, la narración e historia, la BSO, el desarrollo... ¡Y además es Cross-

» LO PEOR
Si buscas gráficos espectaculares, malo. Voz en inglés y en Vita textos algo pequeños.

82	**» GRÁFICOS** Simples y minimalistas, pero con efectos bastante logrados.
90	**» SONIDO** Genial, en especial la música y el narrador. Efectos currados.
83	**» DIVERSIÓN** Una genial combinación de saltos y puzzles con una genial historia.
80	**» DURACIÓN** Depende de si algún nivel se te atraganta, aunque no es difícil.
NOTA 82	Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Lástima que se haga un poco corto...

Género:
SHOOTER SUBJETIVO

Desarrollador:
TECHLAND

Editor:
UBISOFT

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio PS3:
14,99 €

1 · RÁNKING · CASTELLANO · INGLÉS · 1350 MB · 720P

■ Disponible únicamente en formato descargable a través de PSN, este shooter subjetivo ambientado en el Salvaje Oeste apuesta por la acción directa.

■ Usa la barra de Concentración para ralentizar el tiempo y apuntar a los enemigos con mayor precisión.

POR UN PUÑADO DE EUROS... **DIVERSIÓN ASEGURADA**

Call of Juarez Gunslinger

La serie de westerns *Call of Juarez* cabalga de nuevo para ofrecer unos duelos que harían las delicias de Clint Eastwood.

Sólo disponible en descarga, la nueva entrega de la saga *Call of Juarez* ofrece una calidad y duración a la altura de a otros shooters en formato físico. Y es que este shooter subjetivo ambientado en el Salvaje Oeste, ofrece un modo Historia (5-6 horas), misiones Arcade con ránking Online y la opción Duelos basada en un minijuego de habilidad y puntería.

Una oferta muy completa que gira en torno a la historia de Silas Greaves, un veterano pistolero que narra sus encuentros con iconos de la época: Billy El Niño, los hermanos Dalton... Pero más allá de su particular tono narrativo (con diferentes flashbacks, artística puesta en escena...), el encanto de *Gunslinger* se sustenta en frenéticos tiroteos caracterizados por ofrecer acción directa y un gran ritmo de juego. Y aunque peca de lineal, su tremenda jugabilidad, la magnífica ambientación y la variedad de situaciones, consiguen mantenernos "enganchados" de principio a fin. Gráficamente también sorprende gracias al uso del cel-shading y a un motor gráfico sólido (exceptuando alguna ralentización puntual y algo de popping). El resultado es un gran y económico juego que ningún amante de los shooters debería perderse.

■ El protagonista es Silas Greaves, un veterano pistolero con una historia de venganza a sus espaldas.

¡DESENFUNDA FORASTERO!

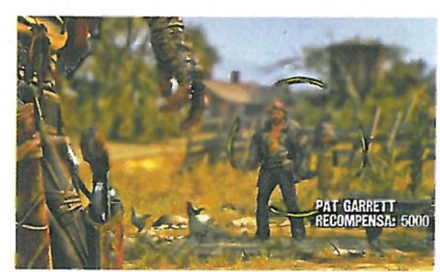
Además de una original forma de contar la historia (llena de humor y flashbacks), destaca por su genuina ambientación. Incluso aparecen pistoleros famosos de la época...



① **BALAS POR DOQUIER.** Hay elementos para parapetarse, pero la clave para salir airoso está en la rapidez de disparo.



② **TIPO DURO.** Elimina a los enemigos de forma original para ganar puntos de experiencia que puedes canjear por habilidades.



■ En duelos debemos centrar mano y cuerpo con los dos sticks y luego desenfundar y disparar rápidamente.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Acción intensa con un gran ritmo de juego. Su ambientación y cómo cuenta la historia.

» LO PEOR
Problemas puntuales con la IA enemiga. Escasa variedad de armas y voces en inglés.

85	**» GRÁFICOS** Incluso con alguna ralentización, ofrecen un interesante acabado.
87	**» SONIDO** Gran doblaje en inglés. Espectaculares la música y el sonido.
86	**» DIVERSIÓN** Los tiroteos son intensos gracias a un gran control. La historia atrapa.
83	**» DURACIÓN** Aparte de la campaña (5-6 horas), hay ránking Online y duelos.
NOTA 86	Ajustado precio para un shooter que funciona de maravilla como juego de acción, con tiroteos directos y sin complicaciones.

JUEGO RECOMENDADO Play

Género: PUZZLES / AVENTURA
Desarrollador: LUCID GAMES
Editor: SONY
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 1,99 €

JUGADORES 1 · ONLINE/WIFI -
TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS

FUNCIONES
Pantalla táctil
Acelerómetro

http://es.playstation.com

No pongas mi neceser arriba ni mi fiambrera cerca de mis demás cosas, ni siquiera en diagonal. Si no, olerán a comida.

Pulsa en los chicos para saber dónde quieren sus cosas. Arrástralas de estante en estante hasta que estés satisfecho y pulsa "Evaluar" para comprobar tu respuesta.

Libreta · Reiniciar · Evaluar

■ *Jacob Jones* es una "puzzleaventura", en la que nos esperan 20 retos de todo tipo (matemáticas, lógica...) mientras "sobrevivimos" en un campamento para niños.

PUZZLES Y AVENTURAS **PARA TODA LA FAMILIA**

Jacob Jones and the Bigfoot Mistery

Si te quejas porque los juegos son caros, deberías probar esta aventura episódica para Vita. Empezar sólo te costará 2 €...

Si conoces las aventuras del *Layton* en Nintendo, ya tienes una idea de lo que ofrece *Jacob Jones*: una aventura repleta de puzzles, que nos invita a un campamento de verano, en el que nada es lo que parece.

No controlamos directamente al personaje: tocando en zonas clave de la pantalla nos movemos por el escenario, hablamos con los personajes o buscamos coleccionables. Todo con una divertida historia, graciosos diálogos y un look "cartoon" que le sienta de maravilla. Pero lo mejor de todo son sus puzzles. Y los hay de todo tipo: matemáticos, lógica, pensamiento lateral, habilidad... Todos tienen un sistema de puntuación que nos premia por acertar con el menor número de movimientos o fallos. No tiene multijugador, pero podemos picarnos publicando las puntuaciones en Twitter y Facebook. El juego completo estará formado por 5 capítulos y merece la pena disfrutar de este primero, que te va a tener entretenido algunas tardes por sólo 2 euros.

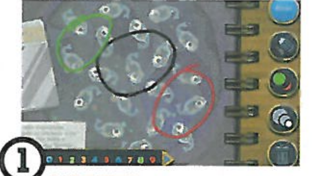


■ Aparte de los puzzles hay 130 latas para recoger, así como unos pájaros azules escondidos en los escenarios.

■ El bigfoot es un monstruo con la que el protagonista hará buenas "migas"...

» TU SALVACIÓN EN UN **CAMPAMENTO DE LOCOS**

Aunque estarás solo en el campamento, contarás con algunas ayudas que pueden ser cruciales para resolver un puzzle. Por un lado está tu libreta, en la que podrás pintarrajear sobre los puzzles, y por otro, la ayuda "exterior"...


① **LIBRETA.** Podrás anotar sobre los puzzles, trazar líneas de colores, asignar números...


② **AYUDAS.** Puedes llamar a tu hermano, consultar internet... Pero estas ayudas cuestan latas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los puzzles, los ingeniosos diálogos, con gracias para todas las edades, a lo Pixar.

» LO PEOR
Llega con las voces en inglés. No sabemos cuánto costarán los otros 4 capítulos.

84	**» GRÁFICOS** Tiran de Unreal Engine 3 y su tono dibujo mola. No son espectaculares.
81	**» SONIDO** Buenos efectos y voces en inglés. Las melodías pasan inadvertidas.
89	**» DIVERSIÓN** Variados puzzles, interesante trama y divertidos diálogos que atrapan.
87	**» DURACIÓN** Puede durarte 2-3 tardes, sobre todo si buscas los coleccionables.
NOTA 88	Una aventura de puzzles por episodios con 20 puzzles y varios coleccionables al irresistible precio de 2 euros. Pruébalo.



Género:
ACCIÓN/ ESTRATEGIA

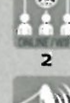
Desarrollador:
TIN GIANT

Editor:
SONY

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
19,99 €


Jugadores: 1


Online (WiFi): 2


Textos: CASTELLANO
Voces: CASTELLANO

FUNCIONES
Pantalla táctil

www.es.playstation.com



Q-Force nos invita a restablecer las defensas de distintos planetas en un juego de acción con toques plataformeros y elementos de "tower defense".

ADAPTANDO A VITA **TARDE**... Y MAL

Ratchet & Clank: Q-Force

Tras medio año de retraso, *Q-Force* llega a Vita. Si lo compraste para PS3 lo tendrás gratis en la portátil...

Q-Force conserva las características propias de la saga (acción, ambientación galáctica y plataformas), pero con el envoltorio de un "tower defense", género en el que defendemos una base con la ayuda de distintas armas/torres.

El esquema y opciones son casi los mismos que en PS3: debemos restablecer el sistema defensivo de distintos planetas, para lo que hay que destruir generadores y activar nodos, al tiempo que defendemos nuestra base usando un variado arsenal y comprando torres, minas y portales defensivos de distinto tipo. El problema es que en Vita el juego no está bien depurado (hay ralentizaciones, los gráficos no aprovechan el potencial de Vita...) y llega con recortes (se ha eliminado el modo competitivo 2 vs 2, dejando solo un 1 vs 1 y el cooperativo). El resultado es un juego divertido, pero mucho peor que en PS3. Esperamos que en futuras adaptaciones Sony confíe el desarrollo a equipos más solventes, porque Ratchet no se merecía esto...

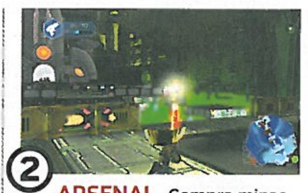
La versión de Vita tiene recortes y fallos. Es cross-buy, así que juégalo mejor en PS3.

» DEFIENDE LA GALAXIA AL ESTILO RATCHET

Q Force introduce un desarrollo distinto al de los anteriores Ratchet, pero conserva muchos elementos. Por ejemplo, podremos recoger todo tipo de armas, aunque antes habrá que superar un minijuego.



1 **MINIJUEGO.** Debemos pulsar "R" en el momento justo para abrir el cajón de las armas.



2 **ARSENAL.** Compra minas, torretas y barreras. Y puedes llevar encima armas de todo tipo.



Con los guitones que consigamos podemos comprar torretas, minas y barreras para detener al enemigo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
No es un Ratchet más: su enfoque Tower Defense trae aire fresco. El doblaje.

» LO PEOR
Las ralentizaciones y el pobre apartado técnico. Y con recortes en el online.

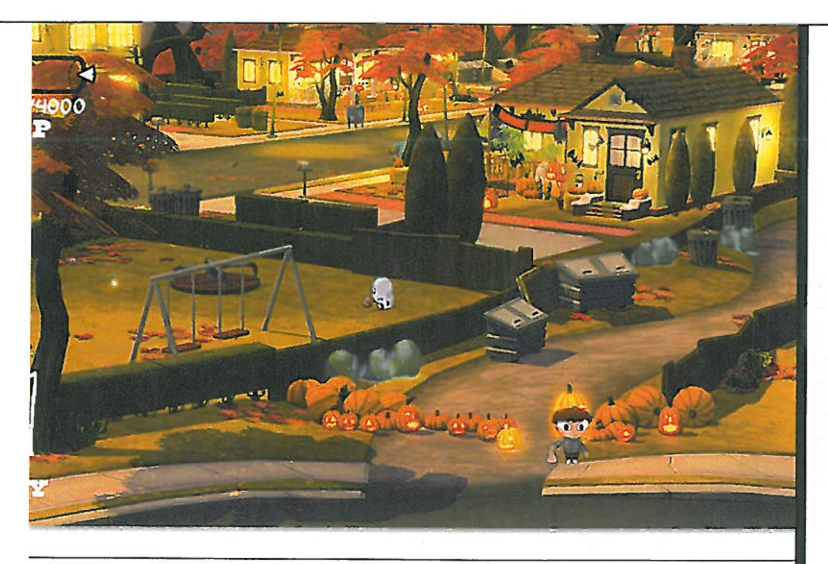
74	**» GRÁFICOS** Buenos entornos, pero las ralentizaciones minan el acabado.
89	**» SONIDO** A gran nivel: buenos efectos, mejor doblaje y música correcta.
60	**» DIVERSIÓN** Entretiene, aunque es repetitivo y los fallos técnicos no ayudan.
75	**» DURACIÓN** No es especialmente largo y no tiene el modo competitivo 2 vs 2.
NOTA 74	Entretenido si buscas acción directa y sin complicaciones para tu portátil, aunque la versión de PS3 es más completa y mejor...

¿CANSADO DE JUGAR SIEMPRE A LO MISMO? PRUEBA **ALGO DIFERENTE**

AVENTURAS "INDIE"

Ahora mismo el mejor lugar para encontrar juegos originales, frescos y diferentes en PlayStation Store y como prueba aquí tienes una colección de aventuras que te harán pasar disfrutar de momentos y experimentar cosas nuevas.

- Costume Quest
- Datura
- Machinarium
- Monkey Island I y II
- Stacking
- Tales of Monkey Island
- The Cave
- The Walking Dead





VIVE LA NOCHE DE **HALLOWEEN** MÁS DIVERTIDA

COSTUME QUEST



7 · Formato: **PS3 (DIGITAL)** · Desarrollador: **DOUBLE FINE** · Editor: **THQ** · Precio: **12,99 €**

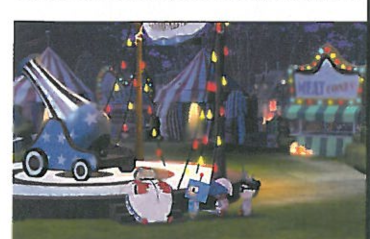
Jugadores: 1 · Juego online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Double Fine es responsable de buena parte de las aventuras de esta comparativa y este juego fue una de sus primeras incursiones "descargables"...

HISTORIA Y AMBIENTACIÓN. Dos hermanos gemelos salen disfrazados (de caballero y bolsa de basura) para saquear los caramelos de las casas de su nuevo barrio en Halloween. Pero uno de ellos es secuestrado por un grupo de ogros, lo que obligará a su hermano a buscarlo, enfrentándose a los ogros. Todo con una estética desenfadada, que recrea bastante bien un típico barrio americano en Halloween (calabazas, gente disfrazada...).



Mezcla la exploración típica de las aventuras con los combates propios de los juegos de rol.



MECÁNICAS DE JUEGO. Alterna dos estilos muy distintos. Por un lado está la exploración: recorremos el vecindario buscando objetos, hablamos con otros niños y vecinos que nos encargan misiones. Por otro están los combates por turnos, al más puro estilo juego de rol japonés, con la particularidad de que nuestro disfraz se convierte en "realidad" y manejamos a caballeros, robots y otros personajes. Podemos controlar a uno de los dos gemelos y a un vecino.

Nuestros disfraces se convierten en "realidad" al entrar en combate. Todos tienen un ataque físico y una habilidad.

DURACIÓN Y EXTRAS. Acabar la aventura da para unas 6-7 horas, aunque completarlo todo lleva algo más: participar en 54 intercambios de tratos, completar diferentes disfraces, conseguir 24 sellos que nos confieren una habilidad extra... No tiene extras al uso, tipo galerías, aunque es el único juego de la comparativa que tiene los letreros del entorno traducidos al castellano.

» VALORACIÓN: BUENA
Una aventura original, con bastante para hacer y una estética "cartoon" que convence a mayores y a pequeños.

LA AVENTURA MÁS "**ESPECIALITA**" DE LA COMPARATIVA

COMPATIBLE CON PS MOVE

DATURA



16 · Formato: **PS3 (DIGITAL)** · Desarrollador: **PLASTIC** · Editor: **SONY** · Precio: **7,99 €**

Jugadores: 1 · Juego online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Sony sigue apostando por los juegos distintos, artísticos y que exploran nuevas formas de contar una historia. *Datura* es un claro ejemplo.

HISTORIA Y AMBIENTACIÓN. *Datura* es una planta capaz de provocar alucinaciones y eso es lo que busca ofrecer el juego: un onírico mundo donde nada es lo que parece. Así, mientras recorremos un neblinoso bosque (en el que no sabemos porqué estamos) podemos introducirnos en el oscuro tronco hueco de un árbol para vernos conduciendo un coche, con el que tendremos que decidir si atropellar o no a un animal. Inquietante, pero sin llegar a infundir miedo.



Serrar, conducir... todo se hace moviendo Move. Es de lo mejorcito que ofrece el juego...



MECÁNICAS DE JUEGO. Se puede jugar con Dual Shock o Move, pero ninguno de los dos controles convence. Jugamos en primera persona y con Move la mano del protagonista aparece en pantalla y para que interactuemos con el entorno recreando acciones como manejar una sierra o apuntar con un rifle, pero la forma de movernos (avanzar pulsando el botón Move y retroceder con ●) lo hace incómodo. El corazón del juego es la exploración del entorno, y aunque no hay puzzles, sí hay objetos que debemos encontrar para interactuar con ellos y acceder a las visiones.

A base de flashbacks se construye una historia que tiene como punto de partida un nebuloso bosque.

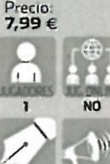
DURACIÓN Y EXTRAS. Es muy breve y en menos de 2 horas lo habrás terminado. Aunque la toma de decisiones (como atropellar o no al animal de la carretera) va abriendo diferentes caminos y es rejugable... pero en general es un juego breve que, lastrado por el control, no invita demasiado a ser rejugado. Y tampoco tiene extras de ningún tipo...

» VALORACIÓN: BUENO
Un experimento narrativo que permite explorar y "tocar" un neblinoso mundo para recomponer una historia.



UNA AVENTURA **GRÁFICA** COMO LAS DE ANTES

MACHINARIUM



Formato: **PS3/PS VITA**

Desarrollador: **AMANITA DESIGN**

Editor: **AMANITA DESIGN**

Precio: **7,99 €**

JUGADORES: 1 | JUG. ONLINE: NO

TEXTOS: INGLÉS | VOCES: INGLÉS

Ha tardado 3 años en saltar del PC a PS3 y Vita, pero la espera ha merecido la pena: no hay otra aventura gráfica de corte clásico tan artística.

» HISTORIA Y AMBIENTACIÓN. En el papel del robot Josef, abandonado por alguna razón en un vertedero, nos enfrentamos a una aventura como las de antes, con multitud de tramas que se van desgranando poco a poco. Y lo mejor es que la historia se nos va contando sin mediar palabra y con una genial puesta en escena: un mundo metálico dibujado a mano que transmite una sensación de tristeza y soledad increíble. Es una pequeña maravilla visual.



Es una aventura gráfica en la que movemos un puntero o tocamos la pantalla en PS Vita.



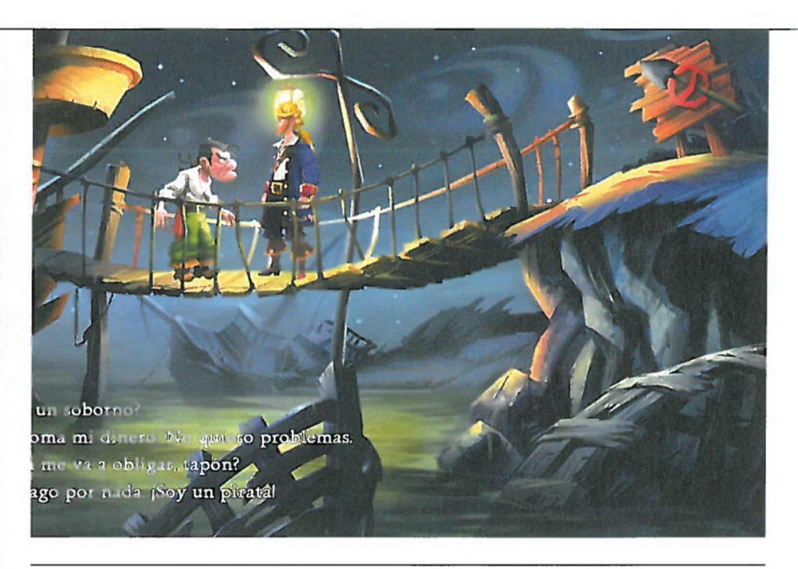
» MECÁNICAS DE JUEGO. Es una aventura gráfica como las de antes: movemos un puntero y señalamos donde queremos ir y con qué queremos interactuar. La novedad es que nuestro robot cuenta con un par de habilidades (estirar sus extremidades para alcanzar zonas altas o compactarse para hacerse más pequeño), que junto con los objetos que iremos recogiendo, son la base para superar los sesudos puzzles.

Su estilo artístico es uno de sus puntos fuertes. Sus personajes, sin hablar un idioma comprensible, dicen mucho con sus gestos.

» DURACIÓN Y EXTRAS. Puede dejarte unas 4-6 horas de duración, según lo que te atasques. No incluye ningún tipo de extra, salvo los trofeos. Y un curioso sistema de ayuda: si te bloqueas en un puzzle, puedes obtener una pista de un libro de ayuda, cuya cerradura es un pequeño arcade de disparo. En la versión para Vita no es Cross-Buy) se puede usar la pantalla táctil y el panel trasero para jugar como en PC.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Un juego fiel al espíritu clásico de las aventuras gráficas, con ideas propias y una puesta en escena sublime.



DOS JOYAS **ATEMPORALES** QUE DEBES JUGAR

MONKEY ISLAND I Y II



Formato: **PS3 (FÍSICO/ DIGITAL)**

Desarrollador: **LUCASARTS**

Editor: **LUCASARTS**

Precio unidad: **9,99 €**

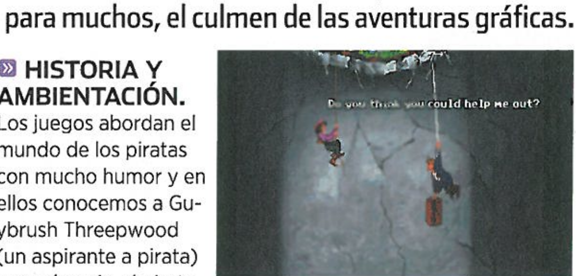
Precio Blu-ray: **24,99 €**

JUGADORES: 1 | JUG. ONLINE: 2

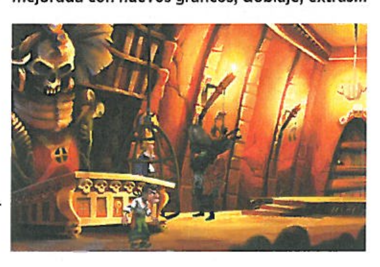
TEXTOS: CASTELLANO | VOCES: CASTELLANO

Si se te escaparon en los 90, ahora no tienes excusa: los dos primeros *Monkey Island* son, para muchos, el culmen de las aventuras gráficas.

» HISTORIA Y AMBIENTACIÓN. Los juegos abordan el mundo de los piratas con mucho humor y en ellos conocemos a Guybrush Threepwood (un aspirante a pirata) y su némesis, el pirata Le Chuck (que en la segunda parte regresa como un zombi). Nos enfrentaremos a auténticas locuras, como un duelo de insultos mientras nos batimos con espadas, concursos de escupitajos...Humor y coloristas gráficos llenan la pantalla.



Podemos jugar a la versión original o a la mejorada con nuevos gráficos, doblaje, extras...



» MECÁNICAS DE JUEGO. Estas ediciones especiales incluyen tanto el juego "original" como una versión puesta al día con mejores gráficos y un control adaptado a las aventuras actuales (manejamos al personaje moviendo el stick izquierdo y no un puntero). La gracia es que en cualquier momento podemos cambiar entre estas dos versiones, aunque ambas ofrecen lo mismo: sesudos puzzles en los que debemos usar los objetos que vayamos cogiendo, diálogos muy inteligentes, hilarante humor y una minuciosa exploración de los entornos.

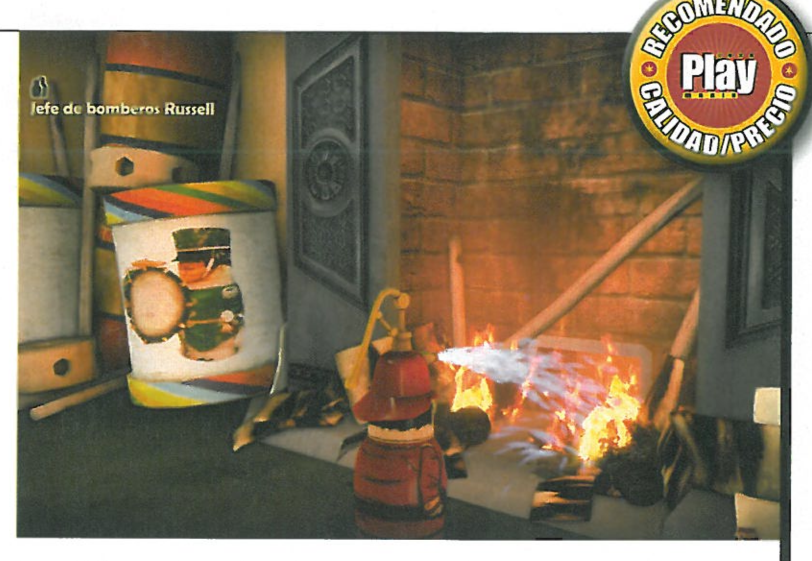
Ambos juegos pueden descargarse del Store o, ya un poco más difícil, encontrarlos en Blu-ray.

» DURACIÓN Y EXTRAS. Son aventuras largas que pueden dejar más de 10 horas cada una. Además de trofeos, incluyen escenas detrás de las cámaras o comentarios de sus creadores (Tim Schafer y Ron Gilbert). Es posible descargar ambos juegos del Store o comprarlos juntos en Blu-ray.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Pese a los años y las novedades, siguen siendo dos de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos.

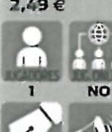
RECOMENDADO Play CALIDAD/PRECIO



A LO POKÉMON... ¡HAZTE CON TODAS LAS **MATRIOSKAS**!

STACKING

Las muñecas rusas matrioskas son las protas de una aventura diferente, que evoca con humor la dureza de la revolución industrial...



7+
Formato: PS3 (DIGITAL)
Desarrollador: DOUBLE FINE
Editor: THQ
Precio: 2,49 €
Jugadores: 1
Juego online: NO
Textos: CASTELLANO
Voces: INGLÉS

■ Podemos controlar hasta 100 muñecas distintas. Combinarlas es clave para superar los puzzles y retos.

» **HISTORIA Y AMBIENTACIÓN.** Charlie Blackmore es el más pequeño de una familia de muñecas matrioskas que vive en el peor momento de la revolución industrial. Cuando un malvado Barón se lleva a sus hermanos Charlie debe reunir a la familia y para ello podremos controlar a más de 100 muñecas matrioskas (podremos meter unas dentro de otras), con habilidades únicas que serán la clave para superar simpáticos puzzles. Su puesta en escena es especial, con graciosas animaciones, una lograda recreación de escenarios y otros detalles muy cuidados.

■ Al explorar los escenarios encontraremos los elementos para resolver los puzzles.



» **MECÁNICAS DE JUEGO.** Es una aventura en tercera persona, en la que controlamos directamente a las muñecas matrioska con el stick izquierdo (con el derecho movemos la cámara), en la que para poder avanzar debemos tener la muñeca o el objeto necesario. No son puzzles muy sesudos: más bien requieren explorar el entorno para encontrar el personaje u objeto que necesitamos y averiguar cómo conseguirlo. Mecánicas simples que enganchan de primeras, pero terminan volviéndose limitadas y tediosas.

» **DURACIÓN Y EXTRAS.** Puede dejar unas 6 horas, aunque tiene desafíos y extras que prolongan su duración, como completar determinadas familias de matrioskas o realizar acciones específicas (como localizar 5 aves en un gigantesco crucero). No ofrece galerías ni nada parecido, aunque el juego es muy artístico y se prestaba a ello. Pero por 2,49 euros no se puede pedir más.

» VALORACIÓN: **MUY BUENA**
Un título único en su planteamiento e incluso en su precio... Aunque el desarrollo puede pecar de lento.



TRAS LA ESTELA DE LAS **AVENTURAS GRÁFICAS** DE LOS 90

TALES FROM MONKEY ISLAND

Guybrush Threepwood es un personaje legendario de las aventuras gráficas de los 90 y en 2011 demostró que todavía estaba en buena forma...



12+
Formato: PS3 (DIGITAL)
Desarrollador: TELLTALE GAMES
Editor: TELLTALE GAMES
Precio: 19,99 €
Jugadores: 1
Juego online: NO
Textos: INGLÉS
Voces: INGLÉS

■ Compuesto por 5 capítulos, todos ofrecen exploración, puzzles, humor...

» **HISTORIA Y AMBIENTACIÓN.** Durante una nueva batalla contra el temible pirata Lechuck, el inefable Guybrush Threepwood libera una plaga que amenaza con convertir a todos los piratas en monstruos. Una trama en la que recorreremos las islas del Caribe, e incluso el fondo marino o la guarida del Leviatán, con el habitual tono desenfadado de la serie y una puesta en escena bastante colorista aunque eso sí, con un marcado carácter poligonal que lo aleja de las aventuras originales.



■ Está completamente en inglés, textos incluidos, así que tenlo en cuenta...



» **MECÁNICAS DE JUEGO.** Recurre al estilo de aventura gráfica "point'n click" clásico, aunque en lugar del ratón, movemos a Guybrush con el stick izquierdo. Tiene algunos momentos de acción, aunque aquí lo principal sigue siendo la exploración de los entornos, la recolección de ítems para resolver los puzzles y los diálogos. Incluso algunos puzzles requieren la combinación de ítems y ácidos diálogos para ser superados. Una aventura a la antigua usanza, que destila humor y simpatía... Aunque en perfecto inglés. Y no esperes una dificultad como la de los primeros *Monkey Island*, porque aquí no la vas a encontrar...

» **DURACIÓN Y EXTRAS.** Cada uno de los 5 capítulos deja una media de 3 horas, aunque depende de cuanto de atasques. En total roza las 15-17 horas. No todos los capítulos son igual de brillantes, siendo los dos últimos los mejores. No tiene extras como tal, más allá de los ya habituales trofeos.

» VALORACIÓN: **BUENA**
La última entrega de la famosa saga no está a la altura de las primeras, pese a actualizar algunos elementos. En inglés.



VIAJE A LO MÁS PROFUNDO DE UNA **CUEVA PARLANCHINA**

THE CAVE

Los creadores de *Monkey Island*, Tim Schafer y Ron Gilbert, volvieron a reunirse para crear una nueva aventura. ¿El resultado? Juzgad vosotros.

12

Formato: PS3 (DIGITAL)
Desarrollador: DOUBLE FINE
Editor: SEGA
Precio: 12,99 €

Jugadores: 1-3 | Jue. Online: NO
Textos: CASTELLANO | Voces: INGLÉS

HISTORIA Y AMBIENTACIÓN. Siete personajes aguardan para entrar en "La Cueva", un misterioso lugar que encierra algo que quieren y que, a su vez, expondrá sus miserias. Debemos formar un grupo con 3 de ellos para entrar y recorrer sus galerías, que estarán compuestas por zonas exclusivas para cada personaje y otras comunes. Todo con un estilo "cartoon" que le va bastante bien y con una particularidad: la cueva habla y comenta lo que va pasando...



Cada personaje tiene una habilidad única y una zona a la que sólo puede acceder él.

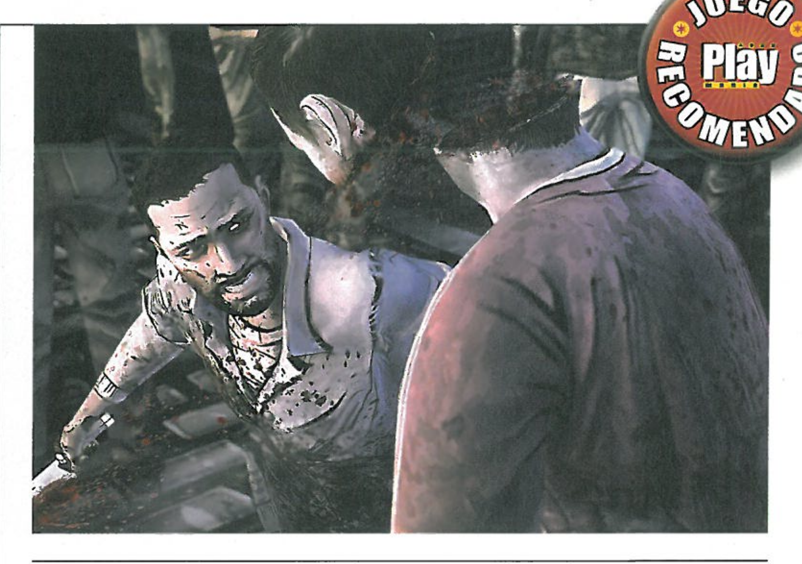


MECÁNICAS DE JUEGO. Combina elementos de las aventuras gráficas y las plataformas. Aunque ni hay muchas plataformas ni son especialmente exigentes (aunque el control no ayuda). La parte de aventura gráfica se plasma en los puzzles, en tener que recoger ítems para usarlos en un punto concreto... Y es esta mecánica la que hace que el juego sea muy repetitivo, ya que debemos alternar el control de los 3 personajes y casi siempre tendremos que repetir los mismos recorridos con cada uno. Y si jugamos con 2 amigos, no hay pantalla partida, debemos ir juntos, lo que tampoco agiliza.

Para entrar en la cueva tenemos que crear un grupo de 3 personajes, de 7 disponibles.

DURACIÓN Y EXTRAS. Completar la aventura te llevará 3-4 horas, aunque para verlo todo con los 7 personajes tendrás que acabarlo 3 veces. El problema, insistimos, es que pronto cae en el tedio incluso jugando con amigos. Como extras, además de trofeos, tiene glifos o imágenes estáticas que amplían la historia de cada personaje y poco más.

» VALORACIÓN: **MUY BUENA**
Un gran híbrido entre plataformas y aventura que pese a sus originales ideas y graciosete guión, peca de repetitivo.



JUEGO Play RECOMENDADO

LA MEJOR **AVENTURA** DE 2012

THE WALKING DEAD

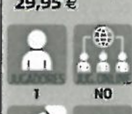
Considerado uno de los mejores juegos de 2012, esta aventura gráfica nos traslada a un caótico mundo tras un estallido zombi...

18

Formato: PS3 (FÍSICO/DIGITAL)
Desarrollador: TELLTALE GAMES
Editor: TELLTALE GAMES
Precio Store: 19,95 €
Precio Blu-ray: 29,95 €

Jugadores: 1 | Jue. Online: NO
Textos: INGLÉS CASTELLANO EN BLU-RAY | Voces: INGLÉS

HISTORIA Y AMBIENTACIÓN. Forma parte del universo del cómic y la serie de TV, aunque no sigue los hechos de ninguno. Aquí conocemos a Lee Everett un preso que en mitad del caos zombi encuentra a la niña Clementine. Visitaremos algunos escenarios del cómic, como la granja de Hershell, mientras protegemos a la niña, conocemos a otros supervivientes y luchamos por mantenernos vivos. Todo ello con un cuidado look "cartoon" que le sienta francamente bien.



Cuidado con las respuestas que decides dar, porque marcarán tu relación con los demás.

MECÁNICAS DE JUEGO. Es una puesta al día del estilo de juego de las aventuras gráficas, pero va un poco más allá: con el stick izquierdo movemos al personaje, con el derecho una retícula para interactuar con el entorno. Los diálogos y nuestras respuestas (asociadas a los botones ✖, ■, ▲ y ●) juegan un papel tan importante que en ocasiones marcarán quien sigue vivo y quien no. Pero en su desarrollo también hay momentos de disparos, quicktime events (por ejemplo, para superar un forcejeo con un zombi), exploración... Variado.

Al desarrollo aventurero se unen quick time events e incluso zonas con "acción" que dan más variedad.



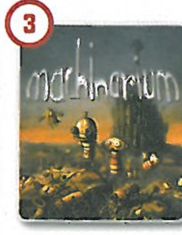
DURACIÓN Y EXTRAS. Unas 3 horas por capítulo, que son rejugables. No hay extras salvo los trofeos, llevar la partida guardada de un capítulo a otro (para seguir con el grupo) y detalles como "rebobinar" la partida para rejugar un fragmento con el que no estemos conformes.

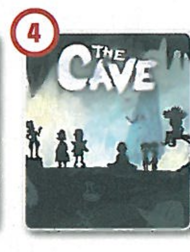
» VALORACIÓN: **EXCELENTE**
Una gran puesta al día de las aventuras gráficas, con un desarrollo más abierto gracias a un genial sistema de decisiones.

 CONCLUSIONES

Aunque todos estos títulos se engloban bajo el género de las aventuras, no todas son iguales, ni en concepto, ni en jugabilidad, ni en tecnología. Todas tienen su encanto, pero si tuviéramos que elegir solo una...

1 2

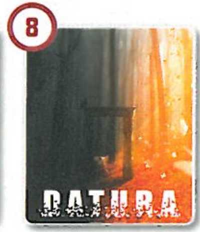

3


4


5


6


7


8


The Walking Dead es el título que mejor ha sabido actualizar el género de las aventuras, combinando mecánicas como momentos de disparo al estilo *Time Crisis*, Quick Time Events y, sobre todo, cediendo gran parte del peso de la aventura a los diálogos y nuestras decisiones. En segundo lugar nos quedamos con un clásico entre los clásicos, los dos primeros *Monkey Island* que, pese a los años, siguen siendo de lo mejorcito del género. Un poco añejos técnicamente, pero son una genialidad que deberías probar sí o sí. Como *Machinarium*, el título más bello de esta comparativa, que demuestra que se pueden seguir haciendo aventuras de corte clásico (y mudas) con una puesta en escena espectacular. Es tan difícil como bello, eso sí. En cuarto lugar nos quedamos con *The Cave*, una curiosa fusión de géneros que se disfruta más jugando en compañía, pese a sus fallos de diseño. ¿Y por 2,49 € quien se puede resistir a *Staking*? Una original aventura con muñecas rusas que, aunque por momentos resulta lenta, merece la pena disfrutar. *Costume Quest* y sus toques roleros, los 5 capítulos del último *Monkey Island* (que no está a la altura de tan famosa saga) y el alucinógeno *Datura*, cierran esta peculiar comparativa cargada de aventuras muy especiales. Dales una oportunidad y te conquistarán.

	CARACTERÍSTICAS GENERALES										CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS								COMPONENTES DE JUEGO											
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Nº de personajes controlables	Nº de episodios/niveles/misiones	Nivel de dificultad	Tipo de Control	Duración	Contenido descargable	Edición digital/física	VALORACIÓN	Personajes	Escenarios	Animaciones	Interfaz	Música	Efectos de sonido	Doblaje	VALORACIÓN	Puzzles	Exploración	Acción	Plafatormas	Diálogos	Tareas opcionales	Mejora de personaje	Quick Time Events	Minijuegos	Humor	VALORACIÓN	TOTAL
Costume Quest	1	--	2	25	Muy bajo	Acción RPG	Baja	Sí	No	B	MB	B	B	B	MB	B	--	B	Baja	Alta	Baja	--	Media	Alta	Baja	Baja	Media	Baja	MB	B
Datura	1	--	1	1	Bajo	Acción	Baja	No	No	R	MB	MB	B	B	B	B	--	B	Media	Alta	Baja	--	--	--	--	--	Baja	--	B	B
Machinarium	1	--	1	21	Muy alto	Aventura Acción	Media	No	No	MB	E	E	E	MB	E	E	--	E	Alto	Alta	--	--	Baja	--	--	--	Media	--	MB	MB
Monkey Island I y II	1	--	1	4	Medio Alto	Aventura Acción	Muy Alta	No	Sí	MB	MB	MB	R	MB	E	E	B	MB	Muy Alto	Muy Alto	--	--	Muy Alto	--	--	--	Bajo	Alto	MB	MB
Stacking	1	--	+100	7	Bajo Medio	Acción	Media	Sí	No	MB	MB	MB	R	B	MB	MB	--	MB	Medio	Alto	--	--	Medio	Medio	--	--	Bajo	Medio	MB	MB
Tales of Monkey Island	1	--	1	5	Medio	Aventura Acción	Alta	No	No	MB	B	B	B	B	B	B	B	B	Alto	Alto	Bajo	--	Alto	Baja	--	--	Baja	Alta	MB	MB
The Cave	1-3	--	7	12	Bajo Medio	Acción	Media	No	No	MB	MB	MB	MB	B	B	MB	MB	MB	Medio	Alto	--	Alto	Bajo	Medio	--	--	--	Alto	MB	MB
The Walking Dead	1	--	1	5	Bajo Medio	Aventura Acción	Alta	No	Sí	E	E	E	B	E	MB	E	E	E	Bajo	Alto	Bajo	--	Alto	Bajo	--	Media	--	--	MB	E

CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



Indica el ganador en la relación calidad/precio, vamos que es de lo mejorcito y barato.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Nivel de dificultad: hacemos referencia al nivel medio de los puzzles y de la aventura en general.
Tipo de control: con "acción" indicamos que manejamos al personaje como en las aventuras de acción, con "aventura" como si lo manejáramos con un ratón y con "RPG" con momentos como los combates de los juegos de rol.
Duración: "baja" indica que no supera las 3 horas, "media" entre 4-7 horas y con "alta" en torno a las 10.
Contenido descargable: si tiene algún DLC con contenido extra, desde nuevos trajes a niveles extra (no cuentan los episodios en las aventuras episódicas como *The Walking Dead*, que se venden ya de forma conjunta).
Edición digital/física: si se puede encontrar también en disco.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Interfaz: valoramos si el sistema de juego (menús, punteros, control e información en pantalla) funciona bien y es cómodo.
Doblaje: valoramos positivamente que el juego venga doblado, pero si no es el caso, también nos gustan los buenos doblajes en inglés.

COMPONENTES DE JUEGO

Valoramos aspectos del desarrollo que indican su variedad y las posibilidades que ofrece.
Exploración: indicamos si el juego deja cierto margen para explorar los entornos en busca de objeto.
Diálogos: si las conversaciones y decisiones tienen importancia.
Mejora de personaje: si a medida que avanzamos sube su nivel, adquiere nuevas habilidades... como en un juego de rol vamos.
Minijuegos: si el desarrollo de la aventura se ve salpicado por juegos extra que amplían su variedad.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Sackboys de todos tamaños

¿*LittleBigPlanet* es sólo para PS Vita o también para PSP?

@ Mateo Brom

Para las dos. en 2009 salió una versión para PSP que sigue a la venta. La versión para PS Vita es un juego totalmente nuevo y diferente. Este *LittleBigPlanet Vita* usa las funciones táctiles de Vita y sólo puede jugarse en la nueva portátil, mientras que *LittleBigPlanet* de PSP sí puede jugarse en Vita, al ser retrocompatible. Está a 7,99€ en el Store.

■ *Los Sackboys* saltan en las 3 consolas de Sony, con juegos propios para cada una.

Móvil sí, pero sin trofeos

¿Por qué los juegos de PS Mobile no tienen trofeos?

@ Fran

No sabemos el motivo, pero un representante de Sony ha confirmado que está previsto que se añadan en el futuro, junto con marcadores online. Quizá el hecho de que la tienda de juegos PS Mobile no esté disponible sólo para PS Vita, sino también para algunos móviles de la serie Xperia de Sony, en los que los trofeos sí serían algo totalmente nuevo, tenga algo que ver. Los bajos precios de PS Mobile (con juegos a menos de 1€) y los "piques" que terminan surgiendo al comparar trofeos y puntuaciones con los amigos pueden ser una ayuda para dar vidilla a esta nueva tienda.

Con extra de asfalto

¿Qué extras trae la edición limitada de *GRID 2*?

@ Carlos V

La edición Premium incluye cuatro packs de coches, circuitos y mejoras varias. Por lo que hemos podido ver, estos packs son los mismos que ofrecen algunas tiendas (GAME, XtraLife, MediaMarkt, Gamestop) al reservar el juego, salvo que esta edición ya los trae todos incluidos para descargar. Si no sabes por qué pack decidirte al reservar, o prefieres no reservar el juego pero quieres esos extras, puede ser interesante.



■ *La edición limitada de GRiD 2* incluye los packs disponibles en la reserva.



■ *Fuse* es un juego de acción en tercera persona, pero no tiene nada que ver con *Uncharted*. Y no sólo por la ambientación futurista.

3ª persona, 4 jugadores

¿Es parecido *FUSE* a *Uncharted*, pero en ciencia ficción?

@ Darío

Hablando de shooters en tercera persona, la saga de Nathan Drake es posiblemente lo mejor que puede disfrutarse en PS3, con permiso de Max Payne 3, y esa es una comparación que muy pocos juegos pueden salir airosos. Por fortuna *Fuse* añade elementos diferenciadores, como el juego en cooperativo, elementos de RPG, el armamento más exótico (marca de Insomniac) y el rollo futurista en general.

A la carrera por otra entrega

¿Cuándo sacarán un nuevo *Midnight Club*? El anterior me encantó y no me creo que solo haya salido uno en esta generación.

@ José Antonio Formichi

Tradicionalmente Rockstar no es una compañía que se sienta obligada a sacar secuelas cada poco tiempo, aunque no hayamos tenido ningún *Midnight Club* desde 2008 eso no significa que se haya cerrado definitivamente. No perdamos la esperanza. Puede que se estén preparando para volver en PS4.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Por qué no hay más juegos cross-buy?

Por ejemplo, ¿habrá Cross-Buy entre las versiones de PS3 y PS Vita de *FFX HD*?

@ Iván Domínguez

El Cross-buy, comprar el juego en PS3 y tenerlo gratis en Vita, en una opción que el editor debe decidir incluir, aunque los juegos sean idénticos. En el caso de *Final Fantasy X HD* tenemos el agravante de que no van a ser lo mismo. El juego de PS3 incluirá en el mismo disco *FFX* y *FFX-2*, pero en Vita los juegos tendrán que adquirirse por separado. Square Enix ha declarado que están examinando la posibilidad de que soporten Cross-Save, para compartir una partida guardada entre las dos consolas, pero tampoco echaríamos las campanas al vuelo. No es el primer caso de remakes HD que no son cross-buy, como *Metal Gear Solid HD Collection*: suponemos que adaptar los juegos a cada plataforma tiene sus costes y las compañías querrán recuperarlos. De hecho, la mayoría de juegos que sí soportan Cross-Buy son de la propia Sony (*Playstation All Stars Battle Royale, Motor Storm RC, Sly Cooper, Ratchet & Clank Q Force*...) o juegos independientes (*Retro City Rampage, Guacamelee!, Thomas Was Alone*...). Esperamos que cada vez más compañías se animen. ○





Lo más probable es que *Final Fantasy XIV* no llegue ni traducido y nos tengamos que conformar en jugar en alemán, inglés, francés o japonés. Suponemos que habrán calculado cifras de ventas y, a lo mejor, traducirlo no les sale a cuenta.



¿En *GTA V* pondrán los subtítulos más grandes?

@ Josep Capellino

Es cierto que últimamente nos ponen unos subtítulos enanos y no sólo Rockstar. Esperemos que hayan aprendido de las quejas de *Red Dead Redemption* y ya que no doblan los juegos, al menos que ajusten el tamaño de los textos.

¿Hay planes de que *Faster Than Light* salga en PS3?

@ Manuel

***FTL* es un juego de PC en el que manejamos una nave espacial y su tripulación, con gráficos tirando a sencillos y unas mecánicas muy detalladas, pero por ahora sólo está para PC. Con el renovado interés que Sony está mostrando por los juegos independientes, no nos extrañaría verlo llegar a la familia Playstation.**

¿Han cancelado *Warrior's Lair*?

@ David

Oficialmente no, pero ya va para 2 años sin apenas tener noticias del juego. Mucho nos tememos que, a este paso, nos quedaremos sin poder jugar a este RPG isométrico que debería haber aparecido en PS3 y PS Vita.

Rol masivo traducido

El nuevo *Final Fantasy XIV online* para PS3 ¿vendrá subtitulado en castellano?

@ Juan Carlos Mont

Tratándose de un lanzamiento importante lo lógico sería esperar que al menos llegase con los textos traducido a nuestro idioma, pero parece que no va a ser así y que si queremos disfrutar del juego tendremos que hacerlo en inglés, francés, alemán o japonés. Tras los problemas que tuvo la versión de PC y los repetidos retrasos de la de PS3, esto último puede desanimar aún a más jugadores.

Para tenernos en tu buzón

Quiero suscribirme a Playmanía, pero no sé cómo hacerlo, ni cuánto cuesta, ni qué ventajas tengo respecto a comprar la revista en kiosko.

@ Andrés González

En nuestra web http://store.axelspringer.es/ puedes encontrar dos ofertas, una de suscripción, una de 6 números por 14,95€ y otra de 12 números por 26,91€. Es un ahorro notable respecto a comprarlas en el kiosko (donde pagarías 17,94€ por 6 números o 35,88€ por 12) y con la comodidad de recibirlo en casa y sin tener de preocuparte de su disponibilidad. Y además tendrás acceso gratuito, por el mismo precio, a la edición digital, para que la leas en tu PC, móvil o tableta, ya sea iOS o Android.

Brujería de fin de juego

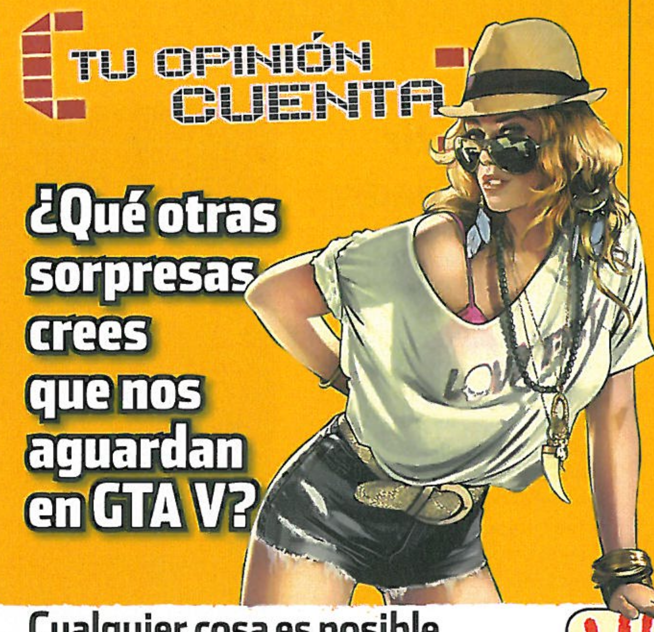
Al final de *Ni No Kuni* me dieron dos hechizos nuevos, pero cuando he vuelto al mundo ya no están... ¿Cómo se consiguen?

@ Borja Marcos

Los dos hechizos que obtienes al final del juego son Veto y Cenizas de Fénix. Una vez terminada la historia, puedes guardar la partida y ambos hechizos estarán disponibles junto con el resto de cosas que hayas obtenido en la batalla final, pero volverás al punto justo anterior a esa batalla (no queremos "spoilear" el final). Ahora podrás completar las misiones secundarias que te queden, más algunas nuevas que aparecerán. y usar para ello tus nuevos poderes mágicos.



Ni No Kuni te permite seguir jugando, como casi todos los RPG, tras terminar la aventura.



Cualquier cosa es posible

Javier Gisbert

"Me espero cualquier cosa, como que haya alguna montaña tan alta que si queremos escalar para llegar a la cima necesitemos llevar máscara de oxígeno o algo así, o que necesitemos ir a la gasolinera para llenar el depósito de los coches si queremos conducirlos."

Rockstar no defrauda

Luis Recalde Santos

"Además de que sería una pasada dar un montón de posibilidades a los atracos (del estilo de tener libertad para negociar con la policía o de tener algún infiltrado entre los rehenes para controlar más la situación), creo que la única sorpresa que no quiero llevarme es que, al ser un juego de tal calibre, nos llegue "medio hecho". De todas formas Rockstar pocas veces ha defraudado a sus millones de jugones."

No quiero ni pensarlo

Esteban Urquijo

"Ya he dejado de imaginarme cosas, porque me pongo nervioso, con Rockstar todo es posible y me espero desde más ciudades a un multijugador totalmente abierto. Me conformo con que esta vez no lo retrasen y me tengan una semana más comiéndome las uñas."

Ojalá hubiera más ciudades

Canri Portugués

"La verdad es que cabe poco que esperar. A mí lo único que me gustaría serían más ciudades, y ya han dicho varias veces que no. Así que..."

Alguna cosita de *San Andreas*

Oscar R. Torrent

"Ojalá salga un DLC de apariencia de CJ, pero con las personalizaciones de *San Andreas*: ropa, musculatura, tatuajes... Con aspecto actualizado para esta generación."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué anuncio de la feria E3 te ha sorprendido más?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión"**. Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

Compartir multijugador

¿Compartirán modo multijugador las versiones de PS3 y PS4 de *Diablo III*?

@ Susana

Es muy probable que no, y que cada versión esté totalmente separada de la otra. Ojalá se puedan importar o exportar personajes entre ellas, para que si nos animamos a jugarlo en PS4 tras catarlo en PS3 no sea necesario empezar desde cero, pero tampoco nos hacemos muchas ilusiones.



■ *Diablo III* saldrá en PS3 y PS4, pero no es probable que compartan multijugador.

La fuerza sigue siendo intensa

¿Cuándo veremos un juego nuevo de *Star Wars*?

@ Pablo F

Después de que Disney disolviera LucasArts, no veíamos muy claro el futuro de la franquicia. Por suerte, Electronic Arts se ha quedado con los derechos de Star Wars y ya se ha confirmado que tres de sus equipos de desarrollo ya están trabajando en títulos ambientados en Star Wars: BioWare (*Mass Effect*), DICE (*Battlefield*) y Visceral Games (*Dead Space*). Pensar en un *Battlefront III* de manos de DICE, o un nuevo RPG concebido por Bioware y ambientado en Star Wars es algo que nos ilusiona.

Sangre de Dragon

Leí hace tiempo que iban a sacar una edición de *Skyrim* que se incluiría todos los DLC. ¿Cuándo sale a la venta?

@ Miguel Ángel Arias

La Edición Legendaria, que incluye los 3 DLC del juego (*Dawnguard, Heartfire y Dragonborn*) y todas las actualizaciones hasta la versión 1.9 se pondría a la venta el día 7 de junio. Estas ediciones completas suelen "volar", así que te recomendamos que andes muy atento o la reserves.



■ *Skyrim Edición Legendaria* se pone a la venta el 7 junio. ¡Corre!

Infección en PS3

¿Se puede infectar mi PS3 con un virus al copiar en ella películas desde un disco USB?

@ Iñaki Rodríguez

No existe peligro. El mecanismo de seguridad y las diferencias de diseño que impiden ejecutar una aplicación de PC cualquiera en PS3 hacen que no haya peligro real en copiar un archivo al disco duro.

Clásico de PSone

¿Cómo podría jugar en mi PS Vita a *Legend of Legaia*?

@ Oscar Castan

El juego no está a la venta en el Store, así que no puedes descargarlo en Vita. Si tienes la versión de PSone puedes cargarlo en PS3 y jugar en Vita mediante Uso a distancia.

Robotillo viajero

¿*Machinarium* tiene cross-save entre PS3 y PS Vita?

@ Laura

Pues no y no tiene soporte para subir las partidas a la nube y compartirlas...

PROBLEMAS TÉCNICOS

Descontrol paterno

Cuando recibí mi PS3 era menor de edad, así que al crearme la cuenta en PSN con mis datos se activó el control paterno, del que se ocupaba mi hermano desde su PS3. Pensé que al cumplir 18 años se desactivaría solo, pero no fue así. Mi hermano estuvo mirando en su sistema, pero no encontró nada. ¿Hay alguna manera sencilla de desactivarlo?

@ Óscar

Iniciando sesión en la cuenta PSN "paterna", en este caso la de tu hermano, id al apartado Playstation Network/Administración de cuentas/Administración de subcuentas. Necesitarás la clave de 4 dígitos que se estableció al activar el control. Sin ella no podrá desactivarse el control paterno y las restricciones establecidas se mantendrán. Un vez desactivado no tendrás problemas. ■

Mejorando la ventilación

Ahora que llega el veranito me gustaría que me dijerais cómo limpiar los ventiladores de mi PS3 Slim.

@ David Alcántara

A no ser que tu PS3 esté en una zona excepcionalmente polvorienta o sucia, no deberías necesitar limpiar específicamente los ventiladores, pero sí podemos darte unos consejos: limpia el polvo con un paño suave y no uses productos de limpieza, como mucho humedece un poco el paño con agua o alcohol (desenchúfala por si las moscas). Si las rejillas de ventilación están muy sucias usa una aspiradora a baja potencia para limpiarlas. Tampoco permitas a tu gato que se siente encima de la consola: ni sus pelos ni el calor le harán ningún bien a tu PS3. ■

■ Si tienes gato, apártale de PS3. El calor de la consola les gusta, pero sus pelos no le sientan bien a PS3.

Un nuevo disco duro

Tengo una PS3 de 320 GB y estoy suscrito a PS Plus, por lo que el HD se me va quedando pequeño. Quisiera cambiarlo por uno de 1 TB, pero me han dicho que los discos van encriptados para cada consola, por lo que no funcionaría. ¿Qué puedo hacer?

@ Carlos Velázquez

Es cierto que el disco duro de una PS3 no te valdrá en otra, pero puedes sacar los datos de tu disco actual, cambiar el disco que tiene por otro de más capacidad (y formatearlo para que funcione en tu consola) y copiar tus datos en él. En Ajustes del Sistema está la herramienta de copia de seguridad para que puedas guardar en un pendrive u otro disco USB los datos que quieras conservar, luego podrás cambiar el disco de tu PS3 por otro de 2,5 pulgadas que sea más grande. ■

» PREG CORTAS RESPU BRE

¿Tendrá *The Last of Us* algún modo multijugador?

@ Huguito

Sí, lo tiene. Se llama Bandos y es competitivo. Lo puedes ver en el análisis.

¿Cuándo sale *Dust 514*?

@ Danielo

La Beta está disponible desde principios de año en PS Store. El juego se lanzó como una descarga gratuita el 14 de Mayo y está previsto que aparezca en breve una aplicación de acompañamiento, también gratuita, para en PS Vita.

¿El bono doble XP de la edición especial de *God of War Ascension* es para siempre?

@ David Komatoso

No, desaparece a las 48 horas de canjear el código, así que te recomendamos que lo reserves para cuando puedas ponerte un buen rato a jugar. ¡Y recuerda dormir!

¿Quién es el protagonista de *Call of Duty: Ghosts*?

@Roberto

No lo sabemos aún. En los juegos de Infinity Ward siempre hemos controlado diferentes personajes dependiendo del capítulo, quizá esta vez pase lo mismo. Un personaje llamado Ghost ya aparecía (y moría) en *MW2*... Puede que no sea una simple coincidencia.

¿Saldrá *Rayman Legends* en PS Vita?

@ Susi

Pues sí, finalmente también se ha anunciado para PS Vita y además con algunos extras, como 5 mapas exclusivos y 2 trajes basados en *Prince of Persia* y *Splinter Cell*. Tendrá control táctil.

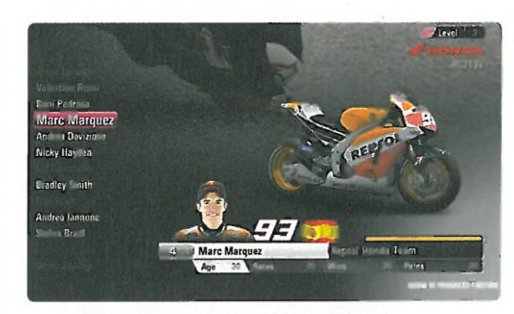
DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

Lo mejor de la tienda PlayStation

DEMOS JUGABLES



■ *MotoGP 13* ofrecerá en su demo un circuito y dos pilotos, y hasta 3 vueltas por carrera.





■ Los que compraron *GOW Ascension* tendrán acceso en primicia a la demo de esta genial aventura de Naughty Dog.

GRATIS | MILESTONE/NAMCO BANDAI | VELOCIDAD | ND | CASTELLANO | 1 JUGADOR | +3 AÑOS

MotoGP 13

Ya rugen los motores de los vehículos de 2 ruedas más potentes del planeta, que están listos para competir en la demo del esperado *MotoGP 13*, el simulador oficial de esta temporada del campeonato de motociclismo más importante del planeta. La demo solo trae un gran premio, el Aperol de Catalunya, que podemos disputar con dos pilotos (Rossi y Marc Marquez). La demo viene bloqueada para que solo sea posible dar 3 vueltas a este trazado (es decir, no podremos alargar más las carrera), aunque la demo sí tiene otras virtudes: estarán disponibles todas las demás opciones. Así, podremos trastear con la mecánica, experimentar la nueva vista subjetiva, experimentar el renovado motor gráfico o escuchar los comentarios de Kiko Ochoa, un experto que el año pasado estuvo e pie de pista comentando las carreras. Todo ello con un nuevo motor gráfico, del que os "percataréis" al ver los nuevos detalles, como la sensación de calor que desprenden las máquinas. Un buen adelanto para los fans del motor que estén esperando su llegada el día 21 de junio.



GRATIS | UBISOFT | SHOOTER | CASTELLANO | 1 JUG.

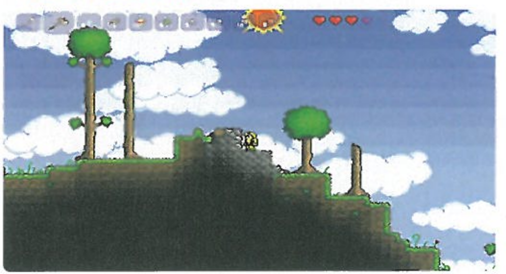
Call of Juarez: Gunslinger



Una demo de 30 minutos en la que, en el papel del cazarrecompensas Silas Greaves, nos enfrentaremos a un shoot'em up ambientado en el lejano oeste. A punta de revólver nos abrimos camino hasta el escondite de Billy el niño. Al final, viviremos nuestro primer duelo contra el sheriff del lugar.

GRATIS | RE-LOGIC | AVENTURA | CASTELLANO | 1 JUG.

Terraria



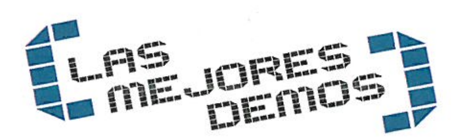
En la versión de prueba de este curioso RPG aprendemos gracias a un simple tutorial a utilizar todos los objetos de nuestro entorno para crear armas, talar árboles, cavar trampas en el suelo, recolectar objetos... Y defendernos de los enemigos a golpe de espada, por supuesto. Al más puro estilo *Minecraft*, pero 2D.

GRATIS | DIGITAL LEISURE | SHOOTER | CASTELLANO | 1 JUG.

Mag Dog II: The Lost Gold



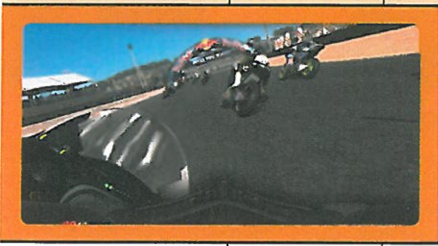
Reedición en alta definición de un juego de disparos que apareció en las recreativas de 1990. Nuestro objetivo es apuntar y disparar con nuestro mando Move, como en cualquier *Time Crisis*, sólo que aquí los gráficos son vídeos de imagen real. Demo muy corta (cinco minutos) y bastante peculiar.



	Género	Mb. en disco
Army of Two: The Devil's Cartel	Acción-Aventura	1700
Call of Juarez: Gunslinsger	Shooter	1900



Dead Space 3	Terror-Acción	--
Devil May Cry DmC	Acción-aventura	1300
God of War: Ascension	Acción-Aventura	--
Far Cry 3 Blood Dragon	Shooter-Aventura	1900
Fuse	Acción	2300
inFAMOUS 2	Aventura de acción	2600
Injustice: Gods Among Us	Lucha	408
JoJo's Bizarre Adventure	Lucha-Acción	650
Journey	Aventura	480
LEGO Batman 2	Aventura	480
LEGO El Señor de los Anillos	Aventura de Acción	673
LittleBigPlanet Karting	Conducción	1600
Marvel vs Capcom: Origins	Lucha	233
MGS Rising: Revengeance	Acción-Aventura	--
Mortal Kombat	Lucha	--
MotoGP 13	Conducción	--
Naruto Shippuden UNS 3	Lucha	1300
NBA 2K13	Deportivo	1024
Ninja Gaiden 3	Acción	420
Ni No Kuni: La ira de la Bruja Blanca	Rol	2600
Pro Evolution Soccer 2013	Deportivo	2300
Ragnarok Odyssey	Rol	260
Rainbow Moon	Rol	1800
Ratchet & Clank: Q Force	Aventura	4600
Resident Evil 6	Terror/Acción	847
Resident Evil Revelations	Survival Horror	--
Resistance 3	Shooter	1406
Sleeping Dogs	Acción/shooter	2400
Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo	Acción-Aventura	3600
Soul Sacrifice	Acción	--
Street Fighter III: 3rd Strike Online	Lucha	619
The Darkness II	Shooter	1440
MotoGP 13	Acción-Aventura	--



XCOM: Enemy Unknown	Estrategia	1500
Zombie Driver	Conducción-arcade	1000

MUNDO PSN

LOS MEJORES DE MAYO



LOS MÁS DESCARGADOS

Los juegos completos de PS3 más solicitados fueron ***Hitman Trilogy***, *Deus Ex: Human Revolution* y *Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo*. De los juegos sólo disponibles en PSN, *Guacamelee!* logra el número uno, seguido de *Journey* y *Hitman: Blood Money HD*. En PS Vita repite ***Guacamelee!*** seguido de *Urban Trial Freestyle* y *Soud Shapes*. Por último, ***GTA: San Andreas, Crash Bandicoot y Crash Bandicoot 3*** son los clásicos con más éxito.

PRÓXIMAMENTE

NARCO TERROR TE ESPERA ESTE VERANO



Este verano podremos convertirnos en Rick Quinn, un ex agente de la Fuerzas Especiales que se enfrenta a todo tipo de criminales en un **frenético arcade de acción**. A nuestra disposición **tendremos armas personalizables** (granadas, balas explosivas...) **y la posibilidad de pilotar helicópteros** y aviones. Incluye un modo cooperativo online y offline de hasta dos jugadores.

CONTINÚA LA MAGIA

MÁS POTTER EN PLAYSTATION HOME



Pottermore se actualiza con **más escenarios** y **por fin podemos visitar Hogwarts** para que el Sombrero Seleccionador nos coloque en la Casa más adecuada y podamos disfrutar de un banquete en el Gran Comedor. Después, nos invitan a **visitar la sala común de nuestra casa** y conocer a nuestros compañeros. ¡Hasta podemos **asistir a una clase de Encantamientos** y ganar recompensas!

VIDZONE



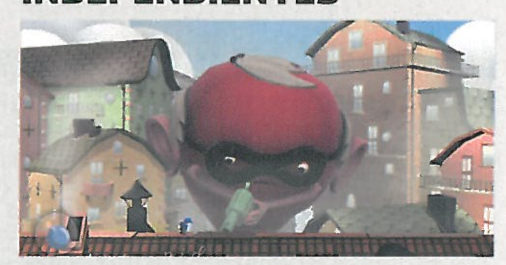
¡QUE NO PARE LA MÚSICA!

La aplicación de vídeos gratuita no deja de actualizarse, desde el último tema de **Jeniffer López y Pitbull**, Live It Up, hasta la **recopilación de música Metal, "The Blast Supper"**, con 32 temas espectaculares. Pásate por VidZone y elige tu música.

MÁS BARATOS



DESCUENTOS EN JUEGOS INDEPENDIENTES



Gracias a una campaña de **apoyo a los creadores de títulos independientes** ya se pueden encontrar tres divertidos plataformas a precios muy interesantes. El simpático ***Pid* cuesta 5,99€, el curioso *Topatoi* 3,99€ y**, nuestro preferido, el genial ***Zack Zero*, sólo 2,99€**. Recordad que estos descuentos suelen ser temporales, así que atentos...



TIENDA DE VÍDEOS

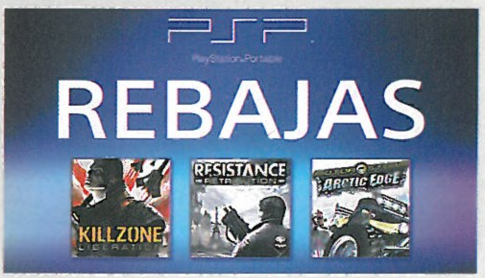
EL MEJOR CINE EN TU PS3

La tienda de vídeos de PS Store se actualiza semanalmente, así que si queréis ver los mejores estrenos si moveros del sofá echadle un ojo de vez en cuando. Por ejemplo, desde el 5 de junio está **disponible para alquiler (2,99€) o compra (14,99€) "Hitchcock"**, que narra la vida del mítico cineasta. **"La jungla: un buen día para morir"** se pondrá a la venta el 7 de junio por 19,99€.

PRECIOS MÁS BAJOS



REBAJAS EN PSP



Si quieres darle vidilla a tu **PSP o a tu PS Vita**, no desaproveches las fantásticas ofertas que te permitirán descargarte **por sólo 3,99€ juegazos** del calibre de ***GoW: Chains of Olympus* y *Ghost of Sparta*, *Jak and Daxter: La Frontera Perdida*, *Ratchet and Clank: El Tamaño Importa***, entre otros. Estas ofertas estarán disponibles hasta el 19 de junio, fecha en la que cambiará la lista.

PASE DE TEMPORADA



YA PUEDES RESERVAR EL DLC DE *THE LAST OF US*

Si quieres hacerte con los **tres packs de contenido descargable** que tendrá de *The Last of Us*, puedes hacerte con el **Pase de Temporada** a un precio de **19,99 euros** y **beneficiándote de bonificaciones** como velocidad de construcción y de curación aumentadas, mejora de carga, un documental de 90 minuto... Uno de los DLC será para la aventura individual y los otros dos para el multijugador.



COMPLEMENTOS Y EXPANSIONES

PS3 | VARIOS PACKS | 4,99€ € (CADA UNO)

Injustice: Gods Among Us

El plantel de este título de lucha que enfrenta a los personajes más conocidos de los cómics de DC se amplía aún más con la aparición de dos combatientes muy especiales. El primero de ellos es Batgirl, quien llega con ganas de cobrarse su venganza contra el Joker por haberle quitado lo que más quería. Ataviada con su inconfundible traje, se muestra experta en el combate cuerpo a cuerpo y ágil en el manejo de diferentes gadgets, granadas... Batgirl incluso puede atacar montada en su moto. Scorpion, personaje de la saga *Mortal Kombat*, es el siguiente luchador en inmiscuirse en esta refriega entre superhéroes y villanos. Con una brutalidad fuera de lo común, muestra al resto todas sus habilidades con las que espera coronarse como el más poderoso de todos.

VALORACIÓN. El desembolso para tener únicamente a dos luchadores más para jugar nos parece un pelín alto.


Scorpion y Batgirl son los nuevos combatientes que están presentes en esta épica lucha.


Ocho misiones y la posibilidad de enfrentarse a dos jefes finales es lo que ofrece este DLC.

PS VITA | VARIOS PACKS Y ACTUALIZACIÓN 1.0 | GRATIS

Soul Sacrifice

El primero de los DLC incluye nuevas misiones a las que tenemos acceso una vez lleguemos a Hora del Ámbar. En ellas nos movemos por un nuevo y amplio mapa, las Cavernas de Goliath, situado en el interior de un soldado transformado en gigante cuyos jugos gástricos hacen que nuestros puntos de vitalidad bajen en todo momento. Allí nos enfrentamos a dos poderosos jefes finales: Behemoth, monstruo con forma de árbol, y Dullahan, una criatura de la mitología irlandesa. Para derrotarlos podemos hacer uso de un nuevo Rito Oscuro: el poder del Bersérker. La actualización 1.0 permite publicar los datos de juego tanto en Twitter como en Facebook y da la opción de conseguir lagrimas con las tarjetas de Realidad Aumentada.

VALORACIÓN. Más retos llegan con un DLC que no deben dejar escapar los poseedores de este título. Es GRATIS.

PS3 | PACK PSICÓPATA | 9,99€



Borderlands 2

Krieg se convierte en el sexto buscador de la cámara quien se defiende del resto con su hacha de dientes de sierra, su fuerza bruta y tres habilidades exclusivas: Sed de Sangre, Hijo del Infierno y Demencia.

VALORACIÓN. Elevado coste sólo por la incorporación de un nuevo personaje al juego...

PS3 | LA ISLA PERDIDA | 14,99€



Crysis 3

La costa de Ling Shan, del *Crysis* original, sirve de escenario a los cuatro nuevos mapas multijugador que incluye este DLC. Además, dos nuevos modos de juego, dos armas inéditas y más objetos.

VALORACIÓN. Pack que amplía las horas de diversión multijugador por un precio a considerar.

PS3 | EL ARSENAL DEL VACÍO | 3,99€



Dishonored

Este pack añade 4 lotes de contenido adicional: Acrobatic Killer, Arcane Assassin, Backstreet Butcher y Shadow Rat. Todos con diferentes bonificaciones, más talismanes, libros y monedas y personajes.

VALORACIÓN. Más objetos, monedas, libros y bonificaciones cuyo importe total no está mal.

LAS MEJORES EXPANSIONES

	Expansión	Contenido	Precio por unidad desde
Assassin's Creed III	La Tiranía del Rey Washington	Los 2 primeros DLC de una historia inédita	9,95 €
	Benedict Arnold	Cuatro nuevas misiones exclusivas	--
	Secretos Escondidos	3 misiones, trajes y personajes para el online	4,99 €
	La Tiranía del Rey Washington: La Redención	Epílogo de la historia alternativa	7,99 €
	La Dura Batalla	3 mapas y otros 3 personajes para el modo multijugador	7,99 €
Batman Arkham City	Batman Inc Batsuit	Añade un nuevo traje	Gratis
	Paquete de Arkham	Incluye 3 DLC (packs de Robin y Nightwing y trajes)	14,90 €
	Pack Nightwing	Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas	6,99 €
	Pack Catwoman	Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas	9,99 €
	Pack Vestimentas	Añade diferentes skins	4,99 €
Borderlands 2	Pack de mejoras del buscador definitivo	Aumenta el tope de nivel a 61 y otras mejoras	4,99 €
	La Escabechina Sangrienta del Señor Torgue	Nuevas misiones armas y localizaciones	9,99 €
	La Gran Cacería de Sir Hammerlock	Nueva localización donde buscar nuevos tesoros	9,99 €
	Pack Psicópata	Krieg es el nuevo personaje con grandes habilidades	9,99 €
CoD Black Ops II	Uprsing	4 mapas multijugador y modo Mob of the Dead	14,95 €
Crysis 3	La Isla Perdida	Complementos y nuevos escenarios para multijugador	14,99 €
Dead Space 3	Pack Awakened	Añade una nueva aventura en escenarios de DS3	9,99 €
DmC Devil May Cry	La Caída de Vergil	Aventura protagonizada por el gemelo de Dante	8,99 €
Dishonored	El puñal de Dunwall	Nuevos escenarios y aventuras	9,99 €
	Dunwall City Trials	10 mapas y marcador global con logros y trofeos	4,99 €
	El Arsenal del Vacío	4 lotes de contenido adicional para los que no reservaron	3,99 €
Gran Turismo 5	Paquete de coches 2	Añade 4 nuevos coches	3,99 €
	Pack Coches de competición	Añade 12 nuevos vehículos	6,99 €
	Pack circuitos	Añade 3 nuevos circuitos	3,99 €
	Pack pinturas	Añade 100 nuevos pinturas	1,99 €
	Pack equipo de competición	Añade 25 nuevos cascos y 15 monos	1,99 €
Gods Among Us	Personaje: Lobo	Primer personaje en hacer su aparición	4,99 €
L.A. Noire	Caso El coche del cónsul	Añade un nuevo caso de tráfico	3,99 €
	Pack Galvanizados Nicholson	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Caso El lapsus	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Caso La ciudad desnuda	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Desafío 50 placas + traje	Añade un una nueva tarea opcional y atuendo	1,99 €
	Traje detective y arma Broderick	Añade un nuevo atuendo y un nuevo arma	1,49 €
	Traje el púgil	Añade un nuevo atuendo	0,99 €
	Ametralladora Chicago piano	Añade un nuevo arma	Gratis
	Pase L.A. Noire	Da acceso a todo el contenido descargable	8,99 €
Mass Effect 2	La Llegada	Añade una nueva misión	6,99 €
	Pack Aegis	Añade nuevo rifle de precisión y armadura	1,99 €
	Pack Apariencias	Añade diversos aspectos nuevos	1,99 €
	Pack Equalizador	Añade nuevas mejoras de equipo	1,99 €
	Pack Firepower	Añade 3 nuevas armas pesadas	1,99 €
	Pack Recon Operations	Añade nueva arma, armadura, visor y otro equipo	1,99 €
	Pack Terminus	Añade un nuevo arma y una armadura	1,99 €
	Pack Cerberus	Accesorios, armas, nuevas misiones y descargas	14,99 €
Mass Effect 3	Leviatán	Dos horas de juego, nueva historia, armas y personajes	9,99 €
	Expansión online Earth	Nuevas armas, más personajes, nueva dificultad...	Gratis
Max Payne 3	Todos Contra Todos Perfecto	Cuatro modos para el multijugador y otro para individual	8,99 €
	Pack Crimen Desorganizado	Nuevo mapa, nuevo modo y modificaciones Score Attack	Gratis
Metal gear Rising: Revengance	Blade Wolf	Nuevos lugares que explorar y un nuevo jefe final	6,99 €
MotorStorm Apocalypse	Ranchera Eurogamer	Añade un nuevo vehículo	Gratis
	Superbike de Gameradar	Añade un nuevo vehículo	Gratis
	Pack de Llantas	Añade nuevas llantas para tus vehículos	Gratis
	Muerte: Ace of Spades Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
	Dice: King of Diamonds Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
	Dinamo: Queen of Hearts Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
Saints Row The Third	Pack de operaciones moradas	Varios extras y vehículos para potenciar a tu personaje	5,49 €
	Pack máximo placer	Varios extras y vehículos para potenciar a tu personaje	5,49 €
	Warrior Pack	Añade 4 nuevos trajes de guerrero (caballero, kabuki...)	2,49 €
Sleeping Dogs	Nightmare in Northpoint	Nueva trama centrada en zombis y vampiros	--
	Varios Packs	Nuevas carreras y armas	2,99 €
Soul Sacrifice	Varios Packs	8 nuevas misiones adicionales y 2 enemigos finales	Gratis
Uncharted 3	Fortune Hunter's Club	Da acceso a todos los DLC	24,99 €
	Packs de Apariencias x3	Son paquetes de skins para el multijugador	2,99 €
	Aspectos para el multijugador x25	Añade un skins multijugador	0,49 €
Skyrim	Dragonborn, Hearthfire y Dawnguard	Más escenarios y retos que añaden más horas de juego	7,99 €

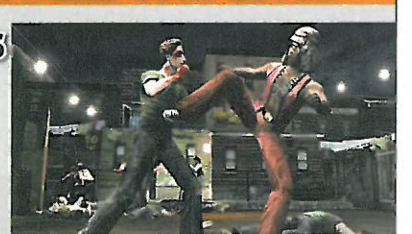
OTRAS DESCARGAS

Mucho más contenido por descubrir...

La tienda ofrece un montón de contenidos más, desde nuevas aplicaciones a fondos de escritorio, vídeos o juegos que no se llegan a lanzar nunca en disco. He aquí algunos de ellos...

JUEGOS DIGITALES COMPLETOS

THE WARRIORS



Basado en la película del mismo nombre, revive este clásico de Rockstar que apareció hace casi una década en PS2. Por 9,99€ disfruta de una estupenda historia, de multitud de misiones y del modo para dos jugadores.

MANHUNT



Esta polémica aventura puede ser tuya por 9,99€. Manejamos a un condenado a muerte, James Earl Cash, que debe obedecer las órdenes de "el director", ejecutando a sus adversarios de las maneras más violentas posibles.

JUEGOS PS MOBILE

PASSING TIME



Para estos partidos de fútbol sólo nos hará falta un dedo e inteligencia para resolver los puzzles. Una vez solucionados, calculamos nuestros movimientos y creamos una jugada perfecta. Divertido, desenfadado y sólo 2,49€.

THE LABYRINTH



Nuestra destreza y paciencia se ponen a prueba en este adictivo juego de puzzles en el que tenemos que llevar hasta la meta una pequeña bola plateada teniendo mucho cuidado de los huecos del tablero. Todo por 0,99€.

MULTIMEDIA

ZOMBIE TYCOON II-AVATARES



Personaliza tu ID con las caras de los protagonistas más graciosos de este peculiar título de Frima Studio en el que nos ponemos al frente de un ejército de zombis. El precio del pack es 2,49€. Por separado, cada imagen cuesta 0,49€.

SOUL SACRIFICE-BANDA SONORA



Banda sonora compuesta por Yasunori Mitsuda y Wataru Hokoyama. Hazte por sólo 9,99€ con todas las épicas melodías que aparecen en esta aventura fantástica desarrollada por Marvelous AQL para PlayStation Vita.

PlayStation®Plus

JUEGA MÁS Y PAGA MENOS

El servicio de suscripción de pago de PlayStation cada vez es más recomendable. No sólo garantiza un montón de juegos que podremos jugar si pagar ni un euro, ni descuentos extra... es que además viene acompañado de un montón de ventajas extra que quizá no conozcas. Son estas:

VENTAJAS

Tu colección de juegos instantánea

Desde el mismo momento en que te suscribas a PS Plus podrás descargarte tu propia colección de juegos, que incluye unos **14 títulos de PS3 y PS Vita**. Esta colección se actualiza todos los meses: salen algunos juegos y entran otros nuevos. Lo ideal es que a lo largo del mes te los bajes todos, ya que aunque un juego desaparezca de la colección (en mayo salió *Hitman Absolution*), tú podrás seguir jugando con él (y volver a descargarlo gratis si lo borraste en su momento). Eso sí, recuerda que cuando caduque tu suscripción ya no podrás jugar con los juegos descargados, a no ser que renueves.

JUEGOS DISPONIBLES EN JUNIO

PS3

- Rayman Origins
- ICO & Shadow of the Colossus HD Collection
- Kingdoms of Amalur: Reckoning
- Catherine
- Malicious
- ESDLA La Guerra del Norte
- The Cave
- Demon's Souls
- LittleBigPlanet 2
- InFamous 2
- MotorStorm Apolcalypse

PS Vita

- Gravity Rush
- Uncharted el Abismo de Oro
- Coconut Dodge Revitalised (Vita/PS3/PSP)

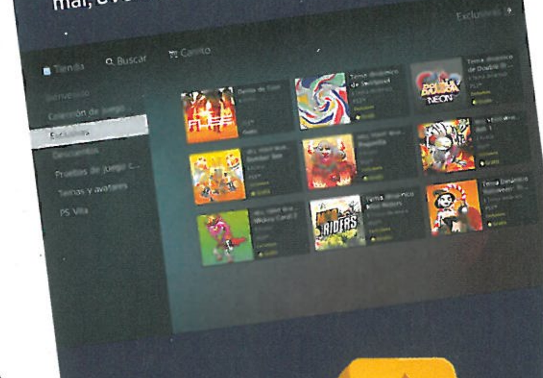
Descuentos

Además de los juegos que puedes descargarte sin coste alguno (y que podrás disfrutar mientras dure tu suscripción) los usuarios de PS Plus tenemos la posibilidad de **comprar juegos con descuentos**, más o menos importantes (y disfrutar de descuentos extra en todas las ofertas del Store). Hay que estar atento y vigilar esos descuentos, ya que en ocasiones son muy rentables (y suele haber ofertas muy jugosas por tiempo limitado que se renuevan continuamente). Además, **los juegos que compremos seguirán siendo nuestros**, incluso cuando se acabe la suscripción. Por supuesto, si borras alguno de los juegos descargados **podrás volver a acceder a ellos a través del historial de descargas** y volver a descargarlo a tu disco duro sin coste.

Acceso exclusivo

Hay numerosas versiones beta (como el modo multijugador de *God of War*) o demos que se cuelgan en PS Store con acceso exclusivo para los usuarios Plus, que de este modo **podemos disfrutar antes que nadie** (y sin hacer colas) de juegos muy esperados, clásicos de PSone, Minis...

Además, también en exclusiva y de manera gratuita, **PlayStation Plus va añadiendo avatares, temas y fondos de escritorio** que pasarán a nuestra colección personal, nos permiten personalizar nuestra consola y nuestra tarjeta de jugador y que seguiremos pudiendo disfrutar incluso cuando acabe nuestra suscripción. Un toque de distinción no está mal, ¿Verdad?



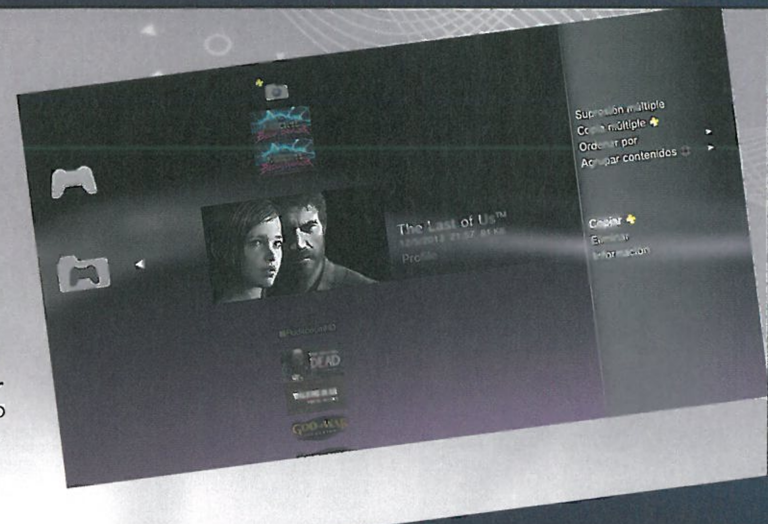
CÓMO ME SUSCRIBO Y CUÁNTO CUESTA

Puedes suscribirte accediendo al Store desde PS3, PS Vita o cualquier ordenador y comprando la suscripción como cualquier otro contenido. Puedes pagar con el dinero de tu monedero, con tarjeta de crédito o con una tarjeta de prepago, a la venta en cualquier tienda donde se vendan videojuegos. La suscripción por 90 días cuesta 14,95 € y 49,95 € la de un año.



Almacenamiento online

Una de las grandes ventajas de PlayStation Plus es que nos ofrece **2 GB de almacenamiento online** para nuestras partidas, lo que nos asegura no perderlas en caso de que el disco duro tuviera algún percance o se corrompieran los datos. **Podemos copiar todas las partidas de nuestro disco duro** o sólo las que seleccionemos, además de ordenarlas o agruparlas por juegos, consolas... **Una copia de seguridad** en toda regla. Otra de las ventajas de este sistema de almacenamiento en la "nube" es que nos da la posibilidad de **continuar una partida desde la consola de una amigo** y guardar todos los avances que hagamos para continuar de nuevo en nuestra casa. Por supuesto, **este servicio es compatible con PlayStation Vita**. De hecho, el almacenamiento era sólo de 1 GB hasta la introducción de PS Vita en PlayStation Plus, lo que aumentó la cantidad a 2 GB... No es fácil "petar" ese espacio virtual a base de partidas...



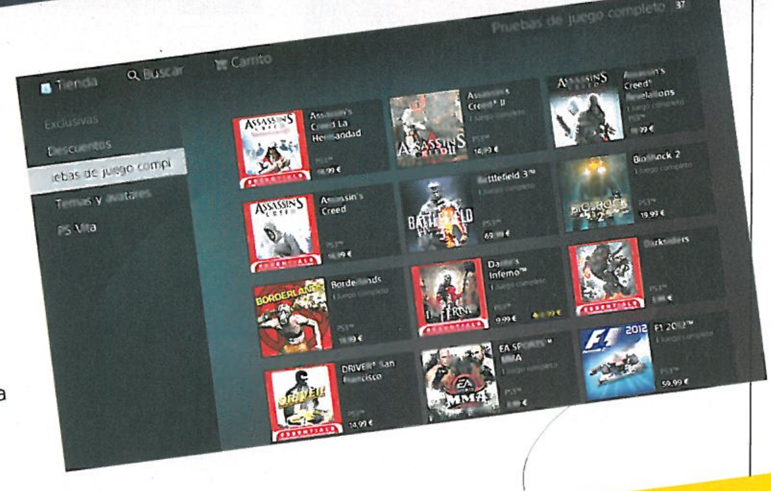
Actualizaciones automáticas

No nos puedes negar que encender la consola para ponerse a jugar y encontrarse con que hay una actualización de sistema disponible o un nuevo parche para tu juego es un auténtico rollo (por ser suaves). Pues bien, los usuarios de PlayStation Plus no tenemos ese problema. **Podemos decirle a la consola a qué hora nos viene bien que se encienda**, se conecte al servicio online y **actualice la consola y los juegos, sincronice nuestros trofeos, suba partidas a la nube o se descargue las nuevas demos o vídeos** que puedan haberse subido a PlayStation Store. Por supuesto, el servicio no se iniciará si la consola está encendida, es decir, que si se nos ha ido la hora y estamos jugando, no nos sacará de la partida. Cuando termine la descarga y la actualización, la consola volverá a apagarse. Así, cuando vayas a ponerte a jugar no tendrás que preocuparte de nada. Sólo de jugar.

Actualización automática — No
Inicia el sistema automáticamente y descarga parches de juego, sube nuevos datos guardados al almacenamiento online, y sincroniza información de trofeos con el servidor.
Nombre del sistema — PS3-183
Idioma del sistema — Español
Juego de caracteres
Agregar/Editar término
Eliminar diccionario de texto predictivo

Pruebas de juegos

Otra de las muchas ventajas de estar suscrito a PlayStation Plus es que podemos **descargarnos un juego sin pagar nada y probarlo** por un tiempo limitado. Si nos gusta podemos comprarlo y si no, probar otra cosa.
Sería como llevarnos el juego de una tienda a casa, tenerlo un día para jugar todo lo que queramos y luego decidir si lo compramos o lo devolvemos, sin ningún coste adicional. Lo bueno es que **todos los avances que hagamos o todos los trofeos** que ganemos quedan almacenados para que, si decidimos comprar el juego podamos retomarlo justo donde lo dejamos.
La cantidad de tiempo durante el que puedes jugar sin problemas depende de cada juego y se especifica en el momento de la descarga.



TAMBIÉN PARA PS VITA



Desde noviembre del año pasado los usuarios de PS Vita nos podemos beneficiar también de todas las ventajas de PlayStation Plus. Es decir, también disponemos de juegos portátiles gratuitos (menos que en PS3, ya que el catálogo de Vita es aún más pequeño), descuentos, temas... Y actualizaciones automáticas, tanto de la consola como de los juegos. Por supuesto, la suscripción a PS + es válida para las dos consolas: si ya tienes PS Plus en PS3 y compras una Vita no tendrás que pagar más para disfrutarlo en la portátil.

Ajustes de actualización automática
Actualizar automáticamente
Descargar archivos de actualización para aplicaciones
Descargar archivo de actualización para el software del sistema
Sincronizar información de trofeos con el servidor
Subir datos guardados al almacenamiento online

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

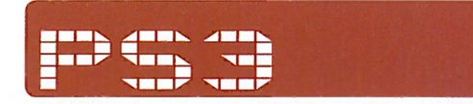
DEL 1 AL 31 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR GAME



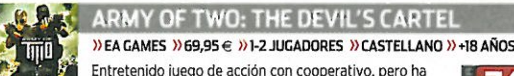

GOW *Ascension* ha llegado a la cima.

1. God of War: Ascension ↑
2. NBA 2K13 ↑
3. Red Dead Redemption GOTY ↑
4. Assassin's Creed III ↑
5. Far Cry 3 ↑
6. COD Black Ops II ↓
7. PES 2013 ↑
8. Formula 1 2012 ↓
9. TESV: Skyrim ↓
10. FIFA 13 ↓


FIFA 13 sigue goleando en PS3.

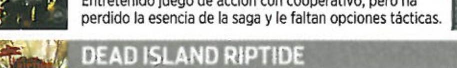


ACCIÓN



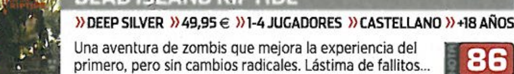
ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL
» EA GAMES » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Entretenido juego de acción con cooperativo, pero ha perdido la esencia de la saga y le faltan opciones tácticas. **74**



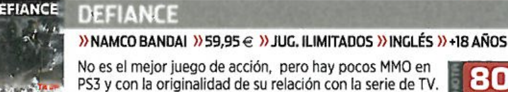
DEAD ISLAND RIPTIDE
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos... **86**



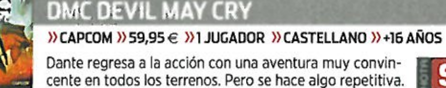
DEFIANCE
» NAMCO BANDAI » 59,95 € » JUG. ILIMITADOS » INGLÉS » +18 AÑOS

No es el mejor juego de acción, pero hay pocos MMO en PS3 y con la originalidad de su relación con la serie de TV. **80**



DYNASTY WARRIOR 7 EMPIRES
» KOEI » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Un multitudinario beat'em up tan repetitivo como siempre, pero con el extra de interesantes opciones estratégicas. **79**



DMC DEVIL MAY CRY
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dante regresa a la acción con una aventura muy convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. **90**

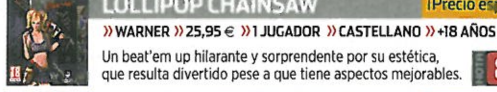
ESDLA LA GUERRA DEL NORTE ¡Precio especial!
» WARNER » 29,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción con toques de rol ambientado en el universo de ESDLA. Los combates son simples, pero divierte. **80**



FUSE ¡Nuevo!
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Jugado en compañía resulta entretenido, pero le faltan retos atractivos y, en general, algo de personalidad. **67**



LOLLIPOP CHAINSAW ¡Precio especial!
» WARNER » 25,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat'em up hilarante y sorprendente por su estética, que resulta divertido pese a que tiene aspectos mejorables. **85**

MAX PAYNE 3 ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. **96**



METAL GEAR RISING REVENGEANCE
» KONAMI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. **85**

NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE
» TECMO KOEI » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Poco inspirado beat' em up que solventa algunos defectos del original, pero con los mismos fallos "de base". **78**



RATCHET & CLANK Q-FORCE
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Toques de estrategia con la acción típica de la saga y un dinámico desarrollo. Es barato y ofrece cross-buy con Vita. **87**



SNIPER ELITE V2
» REBELLION » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si perdonas su mejorable apartado técnico, disfrutarás de un juego de acción distinto, fascinante y muy divertido. **88**



SPEC OPS: THE LINE ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil. **89**



STARHAWK
» SONY » 39,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si lo tuyo es el multijugador, descubrirás un original enfoque en el que acción y estrategia se fusionan de lujo. **89**



ROL



ARCANIA: THE COMPLETE TALE ¡Nuevo!
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un sencillo juego de rol de acción procedente de PC que entretiene a pesar de sus importantes defectos técnicos. **75**



DARK SOULS ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*. **90**

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aún más enorme que el original y a un gran precio, pero si ya tienes *Dragon's Dogma* no merece mucho la pena... **90**



FINAL FANTASY XIII-2 ¡Precio especial!
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos. **95**



MASS EFFECT TRILOGY
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los tres capítulos de una saga que ha hecho historia en los videojuegos. El primero nunca había salido en PS3. **94**



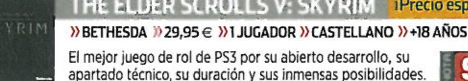
NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. **93**



TALES OF GRACES F
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un gran y completo juego de rol, con un divertido sistema de combate en tiempo real... aunque en inglés. **84**



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM ¡Precio especial!
» BETHESDA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. **98**



3 razones para tener...

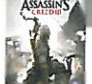
The Last of Us

1. UNIVERSO ÚNICO. Pocos juegos crean una atmósfera tan cuidada, tan desoladora y tan única. Un apocalíptico mundo repleto de infectados y humanos dispuestos a todo...

2. GRAN HISTORIA. Repleta de personajes excepcionales, con una dura temática y momentos tan duros como crueles. Es la mejor historia de Naughty Dog hasta la fecha.

3. SUPERVIVENCIA. Su jugabilidad es única, con sigilo, exploración, acción, escasez de recursos para fabricar nuestros ítems... Y eso sin hablar del modo online.

AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED III
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es el mejor *Assassin's* de todos, el más grande y con más cosas para hacer, aunque el desarrollo no sorprenda tanto. NOTA **93**



BATMAN ARKHAM CITY
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una impresionante aventura fiel al personaje, enorme en lo jugable y técnico. De lo mejor del catálogo de PS3. NOTA **93**



DARKSIDERS II
» THQ » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción variada y divertida para la vuelta de las vacaciones. Si te gustó el anterior, no te la pierdas. NOTA **91**



DEADLY PREMONITION
» BADLAND GAMES » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un survival horror con detalles impagables que sólo descubrirás si perdonas sus gráficos y su tosco control. NOTA **78**



DEAD SPACE 3
» EA GAMES » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran juego de acción y terror que además ahora tiene cooperativo online. No sorprende como los anteriores. NOTA **89**



DISHONORED
» BETHESDA » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona que te atrapará por su diseño y sus posibilidades. Lástima que sea algo corto. NOTA **94**



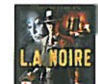
GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. NOTA **90**



GTA IV COMPLETE EDITION ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. NOTA **94**



HEAVY RAIN MOVE EDITION ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura adulta y de gran guión. Casi una peli interactiva en la que resolvemos las situaciones con el mando Move. NOTA **90**



L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA **92**



RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA **98**



REMEMBER ME ¡Nuevo!
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
La falta de libertad de exploración, la baja dificultad y unos combates simplones lastran la experiencia de juego. NOTA **78**



RESIDENT EVIL 6
» CAPCOM » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA **92**



RESIDENT EVIL REVELATIONS
» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un "port" mejorado del *RE* de 3DS que recupera parte de la esencia de los originales y añade novedades de peso. NOTA **81**



THE LAST OF US ¡Nuevo!
» SONY » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA **95**



THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. NOTA **90**



TOMB RAIDER
» EIDOS » 64,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. NOTA **93**



UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE
» SONY » 39,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA **96**



LUCHA



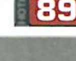
INJUSTICE: GODS AMONG US
» WARNER » 62,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de lucha espectacular y divertido. Se parece a *Mortal Kombat*, pero entusiasmará a los fans de DC. NOTA **91**



MORTAL KOMBAT ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! NOTA **94**



NARUTO ULTIMATE NINJA STORM 3
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El título más largo y completo de esta saga de lucha dirigida principalmente a todos los fans de Naruto. NOTA **89**



PERSONA 4 ARENA
» BADLAND GAMES » 50,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de lucha con ideas originales, gran sistema de combate y muy fiel a *Persona 4*. Pero no llega traducido. NOTA **87**



STREET FIGHTER X TEKKEN
» CAPCOM » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**

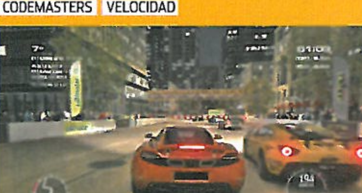


TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**

LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1 GRiD 2 (N)
CODEMASTERS | VELOCIDAD



Estamos picados con la genial conducción de GRiD, aunque no dejamos de pensar en The Last of Us y su historia: alguno se lo está jugando por segunda vez. Y otros hacen memoria con *Remember Me*.



2 The Last of Us (N)
SONY | AVENTURA

3 Remember Me (N)
CAPCOM | AVENTURA

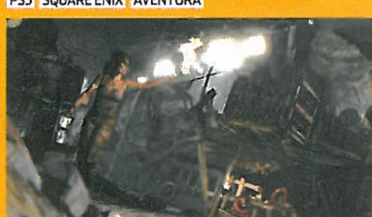


4 Metro Last Light (↓)
KOCH MEDIA | SHOOT' EM UP

5 Injustice: God Among Us (=)
WARNER | LUCHA

VUESTROS FAVORITOS

1 Tomb Raider 
PS3 | SQUARE ENIX | AVENTURA



Se nota que tenéis buen gusto. Dos de los mejores juegos de lo que va de año están entre vuestros favoritos. Y también se nota que sois fans de *Resident Evil*... Hay sagas que nunca mueren.



2 BioShock Infinite (↓)
2K GAMES | SHOOT' EM UP

3 Assassin's Creed III (=)
UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

4 Dead Island Riptide (↑)
DEEP SILVER | ACCIÓN



5 Resident Evil Revelations (N)
CAPCOM | AVENTURA



■ *Resident Evil Revelations* os ha conquistado.

Los 4 mejores juegos...





1

BioShock Infinite

"Tráenos a la chica y saldarás tu deuda". Elizabeth es el eje central de la trama de *BioShock Infinite* y una gran ayuda en estos originales tiroteos... No os vamos a decir nada más por si no lo habéis jugado...

2

The Last of Us

En el último juego de Naughty Dog un hombre de oscuro pasado debe acompañar a una muchacha en un viaje suicida atravesando devastados escenarios repletos de letales humanos infectados. Sobrevive a cualquier precio.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 GTA V

» PS3 » ROCKSTAR » AV. DE ACCIÓN » 17 DE SEPTIEMBRE

Ni E3 ni gaitas, el juego más esperado y el mejor posicionado para ser el GOTY de 2013 sigue siendo *GTA V*. ¡Ya queda menos, amigos!





2 MGS 5 The Phantom Pain

» PS3 » KONAMI » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

The Phanton Pain, Ground Zeroes... o lo que sea. *Metal Gear Solid 5* será otro de los juegazos del año. Esperemos que se despejen todas las dudas.

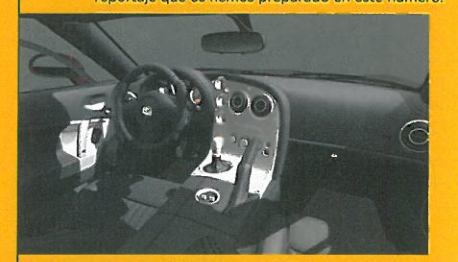




3 Gran Turismo 6

» PS3 » SONY » VELOCIDAD » SIN CONFIRMAR

Puede que sea el último gran juego de Sony para PS3. Suponemos que ya habréis visto el fantástico reportaje que os hemos preparado en este número.



VELOCIDAD

DIRT SHOWDOWN

» CODEMASTERS » 40,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. **89**



DRIVER SAN FRANCISCO — ¡Precio especial!

» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. **90**



F-1 2012 — ¡Precio especial!

» CODEMASTERS » 29,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

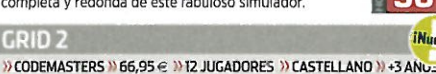
Parecía difícil, pero supera a anteriores entregas gracias a las mejoras en la simulación y los nuevos modos de juego. **93**



GRAN TURISMO 5 ACADEMY EDITION

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

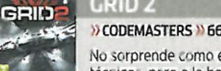
Si en su día se te escapó, hazte con esta versión, la más completa y redonda de este fabuloso simulador. **96**



GRID 2 — ¡Nuevo!

» CODEMASTERS » 66,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

No sorprende como el primero y tiene algunos deslices técnicos, pero a la hora de conducir es de lo mejorcito. **90**





LITTLEBIGPLANET KARTING — ¡Precio especial!

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Parecido a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta. **78**



MOTORSTORM APOCALYPSE — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. **94**



NEED FOR SPEED MOST WANTED — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 24,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular arcade de carreras plagado de alternativas y emoción, que se disfruta mucho más jugando online. **92**



RIDGE RACER UNBOUNDED — ¡Precio especial!

» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. **84**



SBK GENERATIONS — ¡Precio especial!

» MILESTONE » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. **81**



SONIC & ALL-STARS RACING T.

» SEGA » 39,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un excelente juego de karts. El consistente control y la variedad de las carreras son pura diversión. **88**



TEST DRIVE FERRARI LEGENDS — ¡Precio especial!

» BIGBEN » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de velocidad y de Ferrari, disfrutarán con su exigente simulación, pero la dificultad está descompensada. **81**



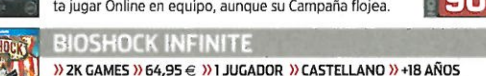
SHOOT'EM UP



ALIENS COLONIAL MARINES

» SEGA » 59,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. **75**



BATTLEFIELD 3

» EA GAMES » 49,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

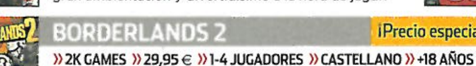
Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea. **90**



BIOSHOCK INFINITE

» 2K GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. **95**



BORDERLANDS 2 — ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. **94**



CALL OF DUTY BLACK OPS II

» ACTIVISION » 69,95 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se refuerza con novedades y opciones interesantes, pero su estilo de juego sigue siendo idéntico, sin casi cambios. **94**



CRYSIS 3

» EA GAMES » 59,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. **89**



METRO LAST LIGHT

» THQ » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA... **82**

FAR CRY 3

» UBISOFT » 39,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos. **91**

KILLZONE 3 — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. **91**

PORTAL 2 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. **91**

RAGE — ¡Precio especial!

» BETHESDA » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. **91**

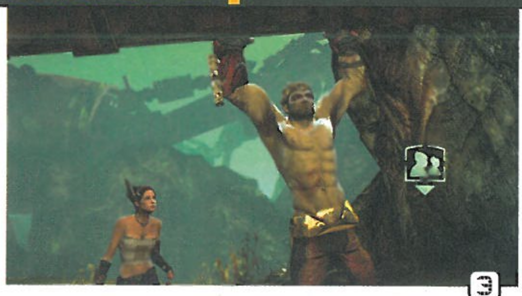


THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTICT

» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tienes fallos técnicos. **68**

con compañía femenina




Enslaved: Oddysey to the West

Y otro que juego que va sobre escoltar a una muchacha en una versión futurista (aunque más fantástica) de Estados Unidos es *Enslaved*. En esta ocasión Monkey, el "prota" interpretado por Andy Serkis, lo hace obligado.

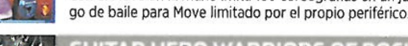
Knights Contract

Y después de tres juegos ambientados en EE.UU., cerramos con una visita a una oscura Europa medieval en la que una bruja encarnada en una joven condena a un caballero a la inmortalidad para que la proteja y vengarse del Dr. Faust.

MUSICALES



DANCESTAR PARTY HITS
» SONY » 29,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Con el Move en la mano imita 160 coreografías en un juego de baile para Move limitado por el propio periférico. NOTA **75**



GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK
» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita. NOTA **70**

JUST DANCE 4 — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Va a amenizar tus fiestas "caseras" si te gusta el baile y tienes un mando Move. Ofrece más de 40 éxitos del pop. NOTA **75**

ROCK BAND 3 + TECLADO — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Con sus 83 temas "de serie" y sus nuevos instrumentos es uno de los juegos musicales más completos y duraderos. NOTA **91**



SINGSTAR GRANDES ÉXITOS — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos. NOTA **85**

DEPORTIVOS



FIFA 13
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
FIFA 13 es la culminación de un gran proyecto futbolístico. Un simulador que año tras año sabe cómo innovar. NOTA **94**



FIFA STREET — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular. NOTA **80**



FIGHT NIGHT CHAMPION — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple. NOTA **90**



GRAND SLAM TENNIS 2 — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad. NOTA **89**



NBA 2K13 — ¡Precio especial!
» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor juego de basket de la historia y uno de los mejores deportivos en general. ¡Y ahora en perfecto castellano! NOTA **94**



PRO EVOLUTION SOCCER 2013
» KONAMI » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador de fútbol que gustará a los fans de *PES* y que mejora notablemente lo visto otros años. NOTA **89**





SPORTS CHAMPIONS 2
» SONY » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
6 deportes para disfrutar con Move y en buena compañía. Es divertido, aunque parece más una "ampliación". NOTA **81**



TOP SPIN 4 — ¡Precio especial!
» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador de tenis completo, muy realista a la hora de jugar y compatible con Move. Cuesta cogerle el truco. NOTA **91**

VARIOS

APE ESCAPE — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos. NOTA **69**



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado. NOTA **90**



CATHERINE — ¡Precio especial!
» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles. NOTA **86**

HUNTER'S TROPHY
» NOSTROMO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Tiene su gracia disparar con el rifle que incluye para el mando Move, especialmente para cazadores. Es simple. NOTA **75**



LITTLEBIGPLANET 2 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores. NOTA **95**



LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA! — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
El mejor y más completo juego de los Sims en una consola. Cientos de horas de diversión para los fans. NOTA **89**



MEDIEVAL MOVES — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego repleto de acción que aprovecha las posibilidades de Move para ofrecer divertidos combates. NOTA **84**



SONIC GENERATIONS — ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad. NOTA **86**



THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL — ¡Precio especial!
» SEGA » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía. NOTA **79**



X-COM ENEMY UNKNOWN — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un divertido juego de estrategia con dos facetas: la gestión de recursos y los combates por turnos. NOTA **87**





ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Kamen Rider: Battride War** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | ACCIÓN



Acción a lo *Dynasty Warriors* basada en la serie de TV Kamen Rider (más conocida en occidente como Masked Rider) es lo que "peta" ahora mismo en Japón junto al nuevo *RE*.

2. **Resident Evil: Revelations** (N) — PS3 | CAPCOM | SURVIVAL HORROR
3. **Valhalla Knights 3** (N) — PS VITA | MARVELOUS | ACCIÓN
4. **Terraria** (N) — PS3 | SPIKE | VARIOS
5. **Summon Night 5** (N) — PSP | NAMCO BANDAI | ROL

EE.UU.

1. **Metro Last Light** (N) — PS3 | THQ | SHOOT'EM UP



Este shooter tiene una ambientación de lo más especial. Y es la única nueva entrada en la lista americana junto a *Resident Evil Revelations*. Y *Black Ops II* sigue resistiendo...

2. **Resident Evil: Revelations** (N) — PS3 | CAPCOM | SURVIVAL HORROR
3. **Call of Duty Black Ops II** (↑) — PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP
4. **BioShock Infinite** (=) — PS3 | 2K GAMES | SHOOT'EM UP
5. **Injustice: God Among Us** (↓) — PS3 | WARNER | LUCHA



EUROPA

1. **Resident Evil: Revelations** (N) — PS3 | CAPCOM | SURVIVAL HORROR



Capcom ha conseguido "colocar" la adaptación a PS3 de este original de 3DS entre los más vendidos en los tres mercados. Aunque en Europa siguen funcionado *FIFA 13* y *AC III*.

2. **Metro Last Light** (N) — PS3 | THQ | SHOOT'EM UP
3. **FIFA 13** (↑) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **Assassin's Creed III** (↑) — PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Call of Duty Black Ops II** (↓) — PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP





■ *San Andreas* es un clásico entre los clásicos que podéis recuperar, igual que el retos de la saga *GTA*.

1. GTA San Andreas ↑
2. Crash Bandicoot ↑
3. Crash Bandicoot 3 Warped ↑
4. Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back ↑
5. CTR: Crash Team Racing ↑
6. Trilogía Spyro The Dragon ↑
7. Final Fantasy VII ↓
8. GTA: Vice City Stories ↑
9. GTA: Vice City ↓
10. Final Fantasy VIII ↑



■ Los *FF* de PSone siempre arriba.

STORE

ACCIÓN



BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. **NOTA 86**

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER ¡Nuevo!
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ajustado precio para un shooter que funciona de lujo como juego de acción, con tiroteos directos y sin complicaciones. **NOTA 86**

CRYSIS
» EA GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. **NOTA 87**

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. **NOTA 82**

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. **NOTA 80**



FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT
» CAPCOM » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dos clásicos beat'em de los 90. El inolvidable *Final Fight*, de peleas callejeras, y *Magic Sword*, de magia y brujería. **NOTA 87**



GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA
» WARNER » 14,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Batallas Online para hasta 10 jugadores en las que manejamos a personajes de ESDLA. Jugando solo es aburrido. **NOTA 74**



HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. **NOTA 83**

ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. **NOTA 90**



PIXELJUNK SHOOTER 2
» Q-GAMES » 3,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un mata-mata que sin sorprender tanto como el original, es más largo y completo y visualmente más variado. **NOTA 86**



PIXELJUNK SIDESCROLLER
» SONY » 3,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido "mata mata" de scroll lateral con 13 fases en las que debes demostrar tus reflejos. Y con cooperativo. **NOTA 85**



SACRED CITADEL
» DEEP SILVER » 14,99 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un beat'em up que, sin aportar nada nuevo, entretiene de lo lindo sobre todo si lo juegas con amigos. **NOTA 75**



SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. **NOTA 80**



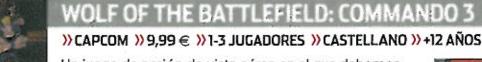
SHANK 2
» EA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un buen juego de acción, al que sólo le falta una campaña más larga y con cooperativo para ser un grande. **NOTA 84**



SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. **NOTA 84**



WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3
» CAPCOM » 9,99 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de acción de vista aérea en el que debemos acabar con un ejército enemigo. Con cooperativo para 3. **NOTA 83**



ZACK ZERO
» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. **NOTA 88**



PLATAFORMAS



JET SET RADIO
» SEGA » 7,99 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Aunque conserva su inconfundible estética y su gran BSO, este clásico de Dreamcast no ha envejecido bien... **NOTA 72**



MALICIOUS
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de acción con una loable puesta en escena pero muy corto y con fallos graves como la cámara. **NOTA 78**

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. **NOTA 90**



SONIC 4 EPISODE 2
» SEGA » 12,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas de los de antes, con interesantes novedades, pero que se queda corto y no cautiva como antaño. **NOTA 82**



THE CAVE
» SEGA » 12,99 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una prometedora aventura con plataformas y puzzles que falla por un desarrollo tedioso y puzzles irregulares. **NOTA 78**



THOMAS WAS ALONE ¡Nuevo!
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto. **NOTA 82**



¿Y tú cómo puntuarías a...

Me parece horrible



Antonio Torrente

Resident Evil 6 no daba miedo pero al menos era divertido. Con una campaña larguísima que te daba ganas de seguir sin parar y con el mejor mercenarios de la saga. En *Revelations* me he encontrado con un control muy torpe (prefiero mil veces el del 5) y sigo sin sentir miedo. Así que prefiero quedarme con los *Resident Evil el 5 y el 6*, que al menos puedes jugar con amigos y disfrutarlo muchísimo.

NOTA 65 *Revelations* no da miedo como los primeros *Resident* y además es menos divertido y ni siquiera puedes jugar con amigos.

Si te gusta la saga...



David Jhones

Rescata un poco de los *Resident* de antaño, pero se ve lastrado por unos enemigos que parecen sacados de *Silent Hill* y le hacen perder un poco de identidad. Además tiene unos capítulos cortos, gráficamente demuestra escasez de texturas y casi no hay puzzles. Por si fuera poco, no me gusta la imposibilidad de elegir entre los dos personajes, pero en conclusión un juego que vale la pena a secas.



NOTA 70 No es nada del otro mundo, pero si te gusta la saga *Resident Evil* se deja jugar. Vale la pena "a secas".



AVENTURA



GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 14,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. **NOTA 89**



INFAMOUS: FESTIVAL OF BLOOD
» SONY » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura que puede jugarse sin tener otros *InFamous*. Trama vampírica corta, pero muy bien hecha técnicamente. **NOTA 81**



JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. **NOTA 90**



LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara. **NOTA 92**

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. **NOTA 89**



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés). **NOTA 90**



RESIDENT EVIL 4 HD
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD. **NOTA 93**



TERRARIA
» 505 GAMES » 14,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
No es un juego para impacientes, pero si lo tuyo es construir y explorar, tienes juego para años. Con buen Online. **NOTA 80**



TRINE 2
» ATLUS » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. **NOTA 90**



ROL



DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline. **NOTA 84**



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS. **NOTA 80**

LUCHA



DARKSTALKERS RESURRECTION
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Otra puesta al día de un clásico de los 90. Añade las novedades típicas. Sólo para ultrafans de la saga. **NOTA 78**



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
» CAPCOM » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto. **NOTA 73**

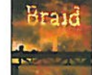


VIRTUA FIGHTER 5
» SEGA » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Un gran juego de lucha que no puede competir con los éxitos actuales, pero su jugabilidad única engancha. **NOTA 84**



STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras. **NOTA 89**

VARIOS



BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. **NOTA 91**



ECHOCHROME II
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán. **NOTA 80**



TONY HAWK'S PRO SKATER HD
» ACTIVISION » 14,99 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de skate que gustará sobre todo a los que lo disfrutaron en PSone, pero es caro para lo que ofrece. **NOTA 78**



QUANTUM CONUNDRUM
» SQUARE ENIX » 10,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario. **NOTA 89**



RESIDENT EVIL CHRONICLES (PACK)
» CAPCOM » 26,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos sencillos y entretenidos arcades de disparo cuyo gran atractivo es repasar acontecimientos de la saga *RE*. **NOTA 79**



THE HOUSE OF THE DEAD 4
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio... **NOTA 86**



THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. **NOTA 85**

RE Revelations?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

Una gran conversión

Ángel Albarrán Gómez

Revelations es lo que debería haber sido la saga en su salto a la actual generación, y en esencia lo que piden los fans de la franquicia. Sin dejar de lado el nuevo enfoque hacia la acción, *RE Revelations* mantiene los disparos y la tensión pero recupera el ambiente claustrofóbico, los sustos, la oscuridad y la sensación de soledad y miedo. Una soberbia conversión del juego de 3DS, además con añadidos.

NOTA 90 Una sobresaliente vuelta a los orígenes de la saga sin salirse del sendero moderno. Un regalo para los decepcionados con *RE6*.

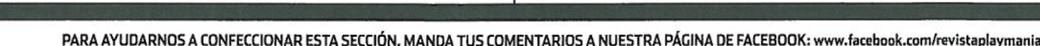
Un *Resident Evil*

Guillermo Durà



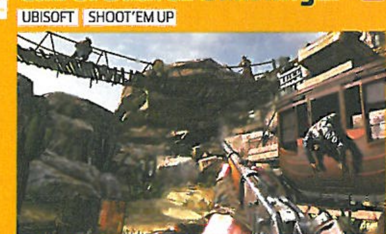
Mejor que en 3DS por sus gráficos y su mejor jugabilidad, aunque no está en 3D. Por fin vuelve el terror a las consolas de sobremesa con *Resident Evil*. Tiene una trama muy buena, incluso mejor que la de *Resident Evil 6*. Las armas no son muy satisfactorias pero los "cachivaches" sí. El control no es muy bueno. Los gráficos están mu bien, pero los bichos están sinceramente mal.

NOTA 80 Le falta un poco de todo, pero es un *Resident Evil* que ha renacido y eso también hay que valorarlo.



ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Call of Juarez Gunslinger** (N) — UBISOFT | SHOOT'EM UP



Nos lo estamos pasando en grande este mes con el Store. Empezando con un shooter directo y divertido, como *Gunslinger* y continuando con las inteligentes plataformas de *Thomas Was Alone*.

2. **Thomas Was Alone** (N) — CURVE | PLATAFORMAS/PUZZLE
3. **Guacamelee!** (↓) — DRINKBOX STUDIOS | AVENTURA
4. **Far Cry 3: Blood Dragon** (↓) — UBISOFT | SHOOT' EM UP
5. **Terraria** (↓) — 505 GAMES | AVENTURA

VUESTROS FAVORITOS

1. **Guacamelee!** (↑) — DRINKBOX STUDIOS | AVENTURA



Y a vosotros también os tira esto de las descargas, aunque no haya muchas novedades es vuestra lista. *Guacamelee!* no hace más que ganar adeptos y *Journey* y *The Walking Dead* se mantienen.

2. **Journey** (↑) — THATGAMECOMPANY | AVENTURA
3. **Hitman: Blood Money HD** (↑) — SQUARE ENIX | AVENTURA
4. **Crysis** (↑) — EA GAMES | SHOOT'EM UP
5. **The Walking Dead** (↓) — TELLTALE GAMES | AVENTURA



The Walking Dead se ha agarrado a la lista con uñas y dientes.






PS VITA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION
»UBISOFT »49,95 € »4 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA **91**



CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED
»ACTIVISION »49,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un shooter que sólo gustará a los "talibanes" de la saga, porque hace agua en todo: duración, gráficos, control... NOTA **50**

DEAD OR ALIVE 5 PLUS
»TECMO KOEI »39,99 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un buen juego de lucha que aporta novedades con respecto a lo visto en PS3. Hay mejores opciones en PS Vita. NOTA **80**



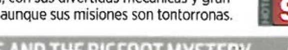
FIFA 13
»EA SPORTS »39,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

En cuanto a opciones, a la hora de jugar y técnicamente es un gran juego de fútbol... Pero muy parecido al anterior. NOTA **84**



GRAVITY RUSH ¡Precio especial!
»SONY »19,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA **90**



JACOB JONES AND THE BIGFOOT MYSTERY ¡Nuevo!
»SONY »1,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+7 AÑOS

Una aventura de puzzles por episodios con 20 puzzles y varios coleccionables al irresistible precio de 2 euros. NOTA **88**



LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
»WARNER »39,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Divertida mezcla de acción, plataformas y puzzles, pero le faltan muchas de las virtudes de PS3. NOTA **79**



LITTLEBIGPLANET ¡Precio especial!
»SONY »19,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA **91**




LITTLE DEVIANTS
»SONY »29,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+7 AÑOS

Una divertida colección de minijuegos que explota a tope las funciones de Vita. Le falta un poco de variedad. NOTA **81**

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
»KONAMI »29,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »18 AÑOS

Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA **92**

MODNATION RACERS: ROAD TRIP
»SONY »39,95 € »4 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Un simpático y divertido arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA **86**



NEED FOR SPEED MOST WANTED
»EA GAMES »39,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un gran arcade de velocidad, enorme, divertido, con muchas opciones y prácticamente idéntico al de PS3. NOTA **91**

NINJA GAIDEN SIGMA PLUS
»TECMO KOEI »39,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+18 AÑOS

El beat'em up de PS3, adaptado a Vita. Acción a lo bestia, tan jugable, técnico y difícil como en PS3. Y largo. NOTA **89**

PERSONA 4: GOLDEN
»ATLUS »39,99 € »1 JUGADOR »INGLÉS »+16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA **92**



RAGNAROK ODDYSEY
»GAME ARTS »19,99 € »4 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un juego de cacerías de bichos, largo y tipo *Monster Hunter*, aunque es más repetitivo y simple que el de Capcom. NOTA **79**



RATCHET & CLANK Q-FORCE ¡Nuevo!
»SONY »19,99 € »2 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Entretenido si buscas acción directa y sin complicaciones, aunque la versión de PS3 es más completa y mejor... NOTA **74**



RESISTANCE: BURNING SKIES
»SONY »29,50 € »8 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA **82**



SILENT HILL BOOK OF MEMORIES
»KONAMI »39,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

No es una aventura a lo *Silent Hill*, si no un juego acción y rol en mazmorras que entretiene en cooperativo. NOTA **79**



SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO
»SONY »29,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+7 AÑOS

Divertido de principio a fin, como el juego de PS3, y además aprovecha todas las posibilidades de PS Vita. NOTA **89**



SONIC & ALL STAR RACING TRANSFORMED
»SEGA »39,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Carreras por tierra, mar y aire con todo el encanto de los personajes de Sega en un arcade muy cercano al de PS3. NOTA **87**




SOUL SACRIFICE
»SONY »39,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Una grandiosa aventura de acción a lo *Monster Hunter*. Lo supera en ciertos aspectos gracias a sus originales ideas. NOTA **93**

STREET FIGHTER X TEKKEN
»SONY »49,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un grandioso juego de lucha muy bien adaptado a la portátil de Sony. Si te gusta el género, no te lo pienses. NOTA **92**



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
»CAPCOM »44,95 € »2 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un gran juego de lucha, tan vistoso y jugable como en PS3, que aprovecha bien las posibilidades de Vita. NOTA **90**



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
»SONY »49,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA **93**



WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!
»SONY »19,95 € »4 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA **89**

3 razones para tener...

Jacob Jones and the Bigfoot Mystery

Play ¡El juego del mes!



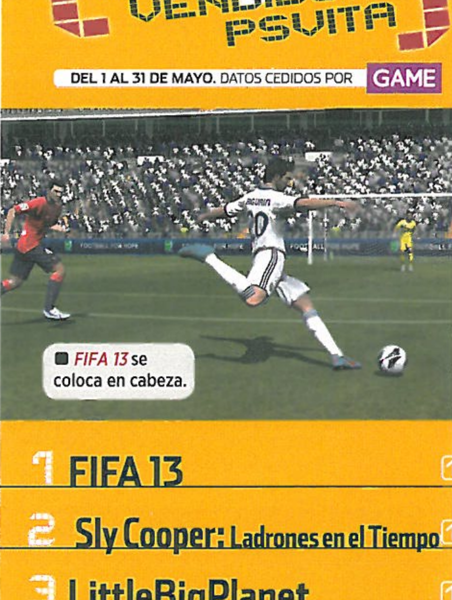

1. AVENTURAS EN FAMILIA. Como las pelis de Pixar, la aventura tiene unos geniales diálogos con humor de doble lectura, que gustará grandes y pequeños.

2. PUZZLES. Es como un *Profesor Layton* de DS, la aventura avanza al resolver 20 puzzles de todo tipo que pican lo suyo y además tiene coleccionables.

3. PRECIO POR CAPÍTULOS. La aventura consta de 5 capítulos y este es sólo el primero. Puedes hacerte con él por 2 € y te asegura varias tardes de diversión.

LOS VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 31 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR GAME



FIFA 13 se coloca en cabeza.

1. FIFA 13
2. Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo
3. LittleBigPlanet
4. Soul Sacrifice
5. PS All Stars Battle Royale
6. Need for Speed Most Wanted
7. Uncharted: El Abismo de Oro
8. COD: Black Ops Declassified
9. Assassin's Creed III: Liberation
10. Gravity Rush

LO MEJOR DE PS VITA

VUESTROS FAVORITOS

1. **Sly Cooper** Ladrones en el Tiempo — SONY | PLATAFORMAS



Esta genial aventura de plataformas, sigilo y acción se ha ganado vuestro corazoncito. Y no nos extraña. Además de ser divertida y lucir de muerte en PS Vita es cross-buy y cross-play. Llevártelo gratis en Vita mola...

2. **Soul Sacrifice** — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Table Mini Golf** (N) — SONY | DEPORTIVO
4. **Ragnarok Odyssey** (N) — GAME ARTS | AVENTURA/ACCIÓN
5. **Persona 4 Golden** (N) — ATLUS | JUEGO DE ROL

PS3





GRID 2



Diggs Detective Privado+Wonderbook+Move



Skyrim Edición Legendaria



Fuse



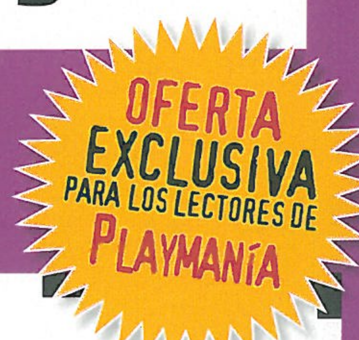
MotoGP 13

¡5 euros de ahorro!

en cada uno de estos juegos

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano consulta **www.game.es**



CUPÓN DESCUENTO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 19 de julio de 2013.

PRODUCTO	Código de barras
GRID 2	
Diggs Detective Privado+Wonderbook+Move	
Skyrim Edición Legendaria	
Fuse	
Moto GP 13	







La historia de Naughty Dog

Dos amigos de la adolescencia montaron un estudio que ha terminado a la vanguardia del desarrollo de videojuegos.

Hay gente con talento que sabe explotarlo ya desde sus años más mozos. ¿Vosotros qué hacéis o qué hacíais al salir de clase? Pues Jason Rubin y Andy Gavin querían hacer videojuegos. Se conocieron en sus años de instituto y a ambos les unía su pasión por programar. En 1984, y con tan sólo 16 años, fundan Jam Software con un ambicioso objetivo en mente: desarrollar videojuegos de éxito. Un año despues tienen listo su primer título, *Math Jam*, para el ordenador Apple II. Y en 1986 ya tienen listo su segundo juego, *Ski Crazed* (antes conocido como *Ski Stud*), también para Apple II y realizado de un tirón en un solo fin de semana con un desarrollo bastante accidentado (borraron sin querer el código y una vez terminado tuvieron que reprogramarlo para corregir la velocidad del juego). Pero a pesar de todas estas dificultades, consiguieron vendérselo por 250 dólares a la editora Baudville, que se encargó de su distribución y también de la de su siguiente título, *Dream Zone*, una aventura gráfica mucho más elaborada que salió en 1988 de nuevo para Apple II, y que tuvo conversiones para Amiga, Atari ST y compatibles.

1989 será un año importante para estos dos amigos de la adolescencia, ya que van a empezar a jugar en "primera división". Su siguiente título es *Keef the Thief*, otra aventura entre gráfica y conversacional a la que introducen muchos toques roleros y un gran sentido del humor. Será distribuida nada más y nada menos que por Electronic Arts para Apple II, Commodore, Amiga y PC. Y lo más importante, *Keef the Thief* es el primer juego que sale ya bajo el sello de Naughty Dog. Rubin y Gavin cambian el nombre de su compañía, buscando que no se les asocie más con Baudville. Y qué demonios, mola mucho más Naughty Dog que Jam Software, ¿no estáis de acuerdo?

El estudio sigue creciendo bajo el paraguas de Electronic Arts y en 1991 culminan *Rings of Power*, un ambicioso juego de rol ya en perspectiva isometrica que empezó siendo desarrollado sólo para PC. Pero cuenta la leyenda que el mismísimo Trip Hawkins, fundador de Electronic Arts, quedó tan impresionado tras probar el juego que decidió sacarlo también para Megadrive. Así pues, *Rings of Power* se convirtió en el primer juego de Naughty Dog que sale para una consola. En él, un joven mago llamado Buc, acompañado por otros cinco héroes, emprende un peligroso viaje en busca de los anillos de poder a los que alude el título para reconstruir la Vara de la Creación y derrotar al demonio Void de una vez por todas. Considerado por muchos un juego de culto pese a su dificultad, como curiosidad os diremos que uno de los cientos de personajes no controlables con los que interactuamos en el juego es Keef The Thief (guiño a su juego anterior) y que uno de los niveles de *Crash Bandicoot 3: Warped* se llama precisamente Rings of Power en homenaje a este juego.

Aquí termina la colaboración directa de Naughty Dog con Electronic Arts y comienzan unos años duros para el estudio, en los que pasan no pocos apuros económicos. En 1993 empiezan el desarrollo de *Way of the Warrior*, un juego de lucha que se inspira (por no decir que copia descaradamente) en *Mortal Kombat* (luchadores digitali-

Keef the Thief

Esta aventura rolera para Apple II, Commodore, Amiga y PC fue el primer juego que salió bajo el sello de Naughty Dog (antes se llamaban Jam Software). Fue distribuida por la mismísima Electronic Arts.

Los ilustres de Naughty Dog



JASON RUBIN
A los 16 años funda con Andy Gavin Naughty Dog y estará al frente del estudio hasta 2004. En 2012 le nombran presidente de THQ, pero no pudo evitar su cierre.



ANDY GAVIN
Co-fundador junto a Rubin de Naughty Dog, estuvo liderando la compañía hasta que se marchó en 2004. Actualmente es escritor y ya ha publicado dos novelas.



MARK CERNY
Aunque nunca formó parte del estudio, ayudó a crear franquicias como *Crash Bandicoot* y *Jak & Daxter* cuando estaba en Universal Int. y luego ya desde Sony.



AMY HENNIG
Directora creativa y guionista en series como *Jak & Daxter* o *Uncharted*, lleva en la industria más de 17 años. Ha trabajado en otras sagas, como *Legacy of Kain*.



■ *Crash Team Racing* para PSone sigue siendo el más digno rival de los míticos *Mario Kart* de Nintendo.

■ Para el diseño de *Jak & Daxter* se inspiraron en el cómic de Joe Madureira "Battle Chasers". Hasta el logo es parecido.

■ En 1991 lanzan este ambicioso juego de rol editado por Electronic Arts para PC y Megadrive. Fue el primer juego del estudio que sale en una consola.

Uncharted

El ascenso a co-presidentes del estudio de Christophe Balestra y Evan Wells coincide con la salida de *Uncharted*, el primero de una trilogía de aventuras a lo "Indiana Jones" que son de lo mejorcito de PS3.

zados, golpes finales en plan "fatality"...). Para sacarlo adelante tuvieron que contar con la participación desinteresada de familiares y amigos. Y se curraron un sistema de "motion capture" casero al 100% improvisando el set en el apartamento del propio Jason Rubin, que además prestó su imagen y sus movimientos para dos luchadores del juego: Konotori y el Ninja.

Sin cortarse un pelo, presentaron el juego en Universal Interactive (que años más tarde se convertiría en la ya extinta Vivendi Games) y convencieron a Skip Paul, CEO de la compañía, para publicarlo. Salió en 1994 en exclusiva para la consola 3DO (trabajaron para que apareciera también en los salones recreativos, pero el intento no llegó a cuajar) y con música de White Zombie. Pero lo más importante es que consiguieron firmar para tres juegos más con esta compañía. Y para desarrollarlos contarían con la ayuda de un colaborador muy especial. Nada más y nada menos que Mark Cerny, el "arquitecto" de PS4, que tras trabajar en Atari y Sega (y antes de entrar en Sony), era uno de los creativos más influyentes en Universal Interactive Studios. La idea era crear un nuevo juego de plataformas y acción al estilo *Donkey Kong Country* pero más variado y en un entorno tridimensional. El proyecto se bautizó, en plan coña, como *Sonic's Ass Game* (literalmente, "el juego del culo de Sonic"; recordemos que Mark Cerny estuvo muy involucrado en el desarrollo de *Sonic 2*). Lo llamaban así porque en algunas de las fases la cámara se colocaba detrás del personaje, de forma que el jugador sólo veía su trasero... un trasero entre marrón y anaranjado que todos conocemos. Había nacido Crash Bandicoot. En el estudio querían un personaje entre Sonic y Taz, el diablo de Tasmania de la Warner (de hecho, Crash hace un giro muy similar) y tras valorar distintas familias de marsupiales (en los primeros compases del juego, Crash se llamó Willie the Wombat), se decantaron por el diseño que todos conocemos. Ese mismo año empezó la producción del juego y en el estudio empezaron a contratar a gente de peso, como los dibujantes Charles Zembillas y Joe Pearson, para que se encargaran del diseño del resto de personajes y entornos. Tras 14 meses de desarrollo, *Crash Bandicoot* salió para PSone y vendió 6,8 millones de copias, convirtiéndose además en una especie de mascota "no oficial" de la consola.

Tanto gustó que en 1997 lanzaron la secuela, con un motor gráfico desarrollado por Rubin y Gavin tres veces más potente y algunos cambios curiosos. Por ejemplo, en Japón no estaban cómodos con el personaje de Tawna, la "supersexy" novia de Crash en el primer juego, y decidieron eliminarla de la secuela y sustituirla por su hermana, Coco Bandicoot, con un diseño mucho menos agresivo, a cargo de Charles Zembillas. Un año más tarde sacaron la tercera entrega, *Warped*, la mejor y más completa, con sus múltiples vehículos, sus nuevas habilidades y un buen uso de la vibración del recién estrenado Dual Shock (que salió meses antes).

Naughty Dog podría haber seguido exprimiendo esta fórmula, pero se atrevió con un juego de karts que, a día de hoy, sigue siendo el más digno competidor de los míticos *Mario Kart* de Nintendo. *Crash Team Racing* arrancó en 1999 en exclusiva para PSone y fue el último juego de Crash desarrollado por Naughty Dog, que ya estaban pensando en una nueva franquicia para la "nueva generación" que se avecinaba. Efectivamente, un año después de salir PS2 llegó el primer *Jak & Daxter*, que estuvo "cocinándose" durante 3 años. Y en ese tiempo el desarrollo dio bastantes vueltas. Por ejemplo, el dúo que todos conocemos estuvo cerca de ser un trío, ya que consideraron meter un tercer personaje que recordaba a un "tamagotchi" y que finalmente fue suprimido. Para el diseño final de Jak y Daxter se inspiraron en el cómic de Joe Madureira "Battle Chasers". Ni que decir tiene que fue un éxito inmediato y que dio lugar a varias secuelas. Precisamente la tercera, *Jak 3*, fue el último juego de Jason Rubin y Andy Gavin para la compañía, ya que ambos la abandonaron en 2004 para acometer distintos proyectos personales. Gavin ha publicado dos novelas. Y en 2012 Jason Rubin fue nombrado presidente de THQ, aunque no pudo evitar su cierre un año más tarde...

Pero dejaron el estudio en buenas manos. En 2001 es adquirido por Sony y tras su marcha, Christophe Balestra y Evan Wells cogen el timón, elevando aún más los estándares de calidad del sello con la serie *Uncharted*. Ya sabéis que esta trilogía es de lo mejorcito que ha salido en PS3. Y con *The Last of Us*, el estudio se ha superado... Una vez más, sí.

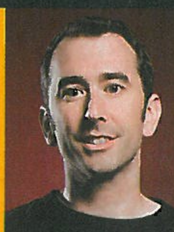
Tawna vs. Coco

Cuando el primer *Crash Bandicoot* salió en Japón, el personaje de Tawna causó cierto revuelo por su gran pecho y su falda corta. En sucesivos *Crash* aparecería Coco, su hermana, mucho más "recatada".

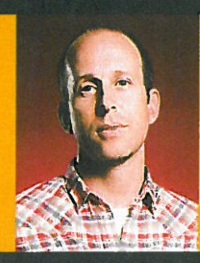
***Crash Bandicoot*, *Jak & Daxter* y *Uncharted* son las principales creaciones de un estudio fundado en 1984 y que fue adquirido por Sony en 2001.**



CHRISTOPHE BALESTRA
Se une al estudio en 2002 como programador en *Jak II* y continúa trabajando en *Jak 3* y *Jak X*. Fue el principal impulsor de *Uncharted* y hoy copreside el estudio.



EVAN WELLS
El otro co-presidente de Naughty Dog en la actualidad entró en el estudio en 1998, en la etapa de los *Crash*. Antes fue diseñador de títulos como *Gex* o *ToeJam & Earl 2*.



BRUCE STRALEY
Straley lleva 11 años en el estudio y desde 1991 en esta industria. Fue co-director de arte en el primer *Uncharted*, lo que la valió para dirigir la segunda entrega y también *The Last of Us*.



JUSTIN RICHMOND
Uno de los nuevos valores del estudio. Justin Richmond entró para encargarse del multijugador de *Uncharted 2* y terminó dirigiendo la tercera entrega.

Las creaciones de Naughty Dog en Playstation

Aparte del reciente *The Last of Us, Crash Bandicoot, Jak & Daxter* y *Uncharted* son las sagas que Naughty Dog ha desarrollado en las consolas de Sony. Tuvieron tanto éxito que dieron lugar a secuelas y "spin-offs" a cargo de otros estudios.





PS ONE • NAUGHTY DOG • 1996

Crash Bandicoot

El estreno de Crash dejó un plataformas colorista, variado y muy divertido que fue un éxito instantáneo en todo el mundo. Y Crash se convirtió en la "mascota" de PSX.



PS ONE • NAUGHTY DOG • 1997

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back

La secuela llegó un año más tarde con un similar planteamiento (también tiene 25 niveles más dos secretos) y el estreno de personajes como Coco. Es el tercer juego de PSone más vendido en EE.UU.



PS ONE • NAUGHTY DOG • 1998

Crash Bandicoot 3: Warped

El *Crash* más completo, variado y divertido de todos. Los que vinieron después no lo superaron. Vendió casi 6 millones de copias. Utilizó muy bien la vibración del Dual Shock.



PS ONE • NAUGHTY DOG • 1999

Crash Team Racing

Divertidísimo juego de karts que adapta muy bien la idiosincrasia de la serie a estas alocadas carreras. A día de hoy, sigue pareciéndonos el más digno rival de los *Mario Kart* de Nintendo.

SPIN-OFFS



PS ONE • EUROCOM • 2000

Crash Bash

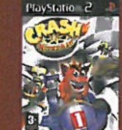
Tras el éxito de *CTR*, Crash y cía. se despiden de PSone con un "party game" al estilo *Mario Party*. Pero a Eurocom no les salió tan bien...



PS2 • TRAVELER'S TALES • 2001

Crash Bandicoot: La Venganza de Cortex

Antes de los *LEGO*, en Traveler's Tales continuaron la "rama plataformera" de Crash con un sucesor de la trilogía de PSone bastante digno. Éste ya no lo editó Sony.



PS2 • VICARIOUS VISIONS • 2003

Crash Nitro Kart

Y Vicarious Visions fueron los encargados de intentar seguir la estela de *Crash Team Racing* en PS2, con otro juego de carreras de karts pasable. No sorprendió como *CTR*.



PS2 • TRAVELER'S TALES • 2004

Crash Twinsanity

El Dr. Neo Cortex, el villano de la saga, se ve obligado a cooperar con Crash para hacer frente a un común enemigo. Hay un cameo de... ¡Spyro!



PS2/PSP • RADICAL ENTERTAINMENT • 2005

Crash Tag Team Racing

Radical le dio un giro de tuerca a las carreras de karts "clásicas" dando la posibilidad de formar parejas en estas alocadas carreras de karts.

PS2/PSP • RADICAL ENTERTAINMENT • 2007

Crash: Lucha de Titanes

Lo más destacable de este juego de acción y plataformas es que Crash puede controlar hasta 15 titanes. Es el primer *Crash* que no sale en Japón.

PS2/PSP • RADICAL ENTERTAINMENT • 2008

Crash: Guerra al Coco-maní

Parecido al anterior, pero aquí en vez de titanes domamos mutantes. Es el tercer *Crash* editado por Activision y tampoco llegó a Japón.



PS2 • NAUGHTY DOG • 2001

Jak & Daxter El Legado de los Precursores

Naughty Dog se estrena en PS2 con una serie de nuevo cuño que se ganó nuestro corazoncito desde su primera entrega. Muy divertido y con una pareja de protagonistas muy carismática.



PS2 • NAUGHTY DOG • 2003

Jak II: El Renegado

Tan bien funcionó que Naughty Dog se puso pronto a trabajar en una secuela, aún mejor que en la anterior y en la que Jak ya habla (en el original nunca se oyó su voz).



PS2 • NAUGHTY DOG • 2004

Jak 3

El éxito les lleva a desarrollar la tercera entrega sólo un año después. Jak Oscuro comparte protagonismo con Jak Luminoso. Daxter es controlable en ciertas partes.



PS2 • NAUGHTY DOG • 2005

Jak X

Jak X plantea explosivas competiciones entre vehículos armados a lo *Twisted Metal*, pero con muchas opciones de personalización y en pistas extraídas de reconocibles escenarios de la serie.

SPIN-OFFS



PSP • READY AT DAWN • 2006

Daxter

En este juego de PSP Daxter es el protagonista y tiene como punto de partida un suceso acaecido al comienzo de *Jak II*.



PS2 • HIGH IMPACT GAMES • 2009

Jak & Daxter La Última Frontera

En la última aventura como tal protagonizada por este dúo ya no tienen nada que ver Naughty Dog y se nota. Es la más floja de todas.



PS3 • MASS MEDIA • 2012

Jak & Daxter Trilogy Classics HD

Jak & Daxter se estrenan en PS3 recopilando sus tres primeras aventuras de PS2 en HD y con trofeos. Lo esperamos para Vita.



PS3 • NAUGHTY DOG • 2007

Uncharted: El Tesoro de Drake

Naughty Dog se estrena en PS3 con una aventura de acción a lo Indiana Jones, sencilla en su planteamiento pero gráficamente espectacular.



PS3 • NAUGHTY DOG • 2009

Uncharted 2: El Reino de los Ladrones

Drake regresa con una aventura de acción mucho mejor que la anterior. Más variada, más duradera, aún más impresionante técnicamente y con multijugador.



PS3 • NAUGHTY DOG • 2011

Uncharted 3: La Traición de Drake

La tercera aventura de Drake le corona como el rey de las aventuras en PS3. Hasta el nuevo *Tomb Raider* le ha "copiado" en algunos aspectos.



PSP • SAN DIEGO STUDIO • 2010

Pinball Heroes: Uncharted El Tesoro de Drake

Una de las cuatro mesas de este pinball en forma de Mini para PSP está dedicada al primer *Uncharted*.



PS VITA • BEND STUDIO • 2012

Uncharted: El Abismo de Oro

El juego que sirvió para demostrar la potencia de Vita en su estreno bebe de su primera entrega. Aprovecha bien las peculiaridades de la portátil.



PS VITA • BEND STUDIO • 2012

Uncharted: Lucha por el Tesoro

Cuando se anunció todos nos frotamos las manos pensando en una secuela de *El Abismo de Oro*. Pero resultó ser un insulso juego de cartas.

SPIN-OFFS

Retro Review



Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **NAUGHTY DOG**
Editor: **SONY**

DISPONIBLE EN PS STORE
Precio: **4,99 €**
Disponible para: **PS3, PS VITA, PSP**



1



134 MB



CASTELLANO



CASTELLANO











¿EL MEJOR **PLATAFORMAS** DEL CATÁLOGO DE PSONE?

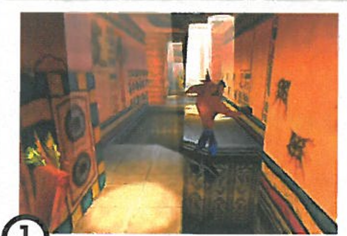
Crash Bandicoot 3 Warped

Este anaranjado marsupial fue uno de los últimos grandes exponentes de los "plataformas a la vieja usanza" y todo un símbolo de la primera PlayStation.

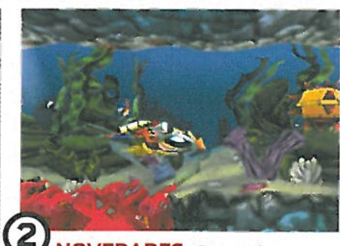
Quizá los más jóvenes no lo vivieron, pero hubo un tiempo en el que las compañías tenían "mascota". Sonic era la de Sega, Mario la de Nintendo... y la de Sony fue, al menos por algún tiempo, Crash Bandicoot. Este anaranjado marsupial evolucionado artificialmente gracias a los experimentos del Doctor Neo Cortex fue uno de los últimos grandes exponentes de los "plataformas a la vieja usanza". Sus tres primeros juegos rebosaban simpatía y gran variedad en el desarrollo. Por ello se convirtieron en una de las sagas más populares de la PSone.

Y la tercera parte, *Crash Bandicoot 3: Warped*, fue la más completa y perfecta de las tres. Tan convencidos quedaron en Naughty Dog con ella que no quisieron desarrollar más entregas "plataformeras", y lo que hicieron después fue poner a Crash y a sus amigos al volante de alocados karts. Pero eso es otra historia... En ésta Crash y hermana Coco tendrán que viajar en el tiempo a distintas épocas de la humanidad (la prehistoria, el antiguo Egipto, la Edad Media, la Primera Guerra Mundial... en incluso el futuro) para frustrar los planes de Neo Cortex, que se ha aliado con la malvada máscara Uka Uka y el no menos diabólico Dr. N. Tropy. Esto nos deja un desarrollo tremendamente variado, dividido en varias zonas con 5 niveles en cada una. En estos niveles podemos encontrarnos secciones plataformeras (en un entorno 3D o con desarrollo 2D), persecuciones, carreras con distintos vehículos, secciones submarinas... En general podemos elegir su orden antes de luchar contra el jefe final de cada zona. Y todo arropado por un simpático y colorido apartado gráfico y una jugabilidad a prueba de bomba que sigue funcionado hoy en día. Y si no nos creéis, probad a descargarlo del Store.

» EL SEGUNDO APELLIDO DE CRASH BANDICOOT ES **VARIEDAD**



① **PLATAFORMAS.** Abundan las secciones de plataformas en entornos 3D pero también hay desarrollo 2D.



② **NOVEDADES.** Como el nuevo modo Contrarreloj o los poderes que adquiere Crash tras derrotar a los jefes.



③ **MÁS VEHÍCULOS.** Además de ir montados en Pura y Dino, hay motos, avionetas, vehículos acuáticos...

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Lidia Muñoz, Francisco Javier Gómez, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Fernando Sánchez.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf

playmania@axelspringer.es

Edita

axel springer

AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Sergio Calvo, Daniel Gozlan, Mónica Marín, Noemí Rodríguez.**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RIVADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 8/2013

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

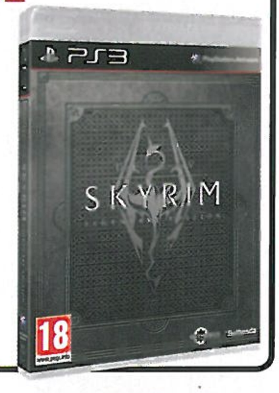
A LA VENTA EL 15 DE JULIO

» ESPECIAL
Te contamos todo sobre PS4

La nueva máquina de Sony promete romper moldes y ofrecernos opciones impensables hace apenas unos meses. Ya las estamos analizando para contaros con detalle nuestras primeras impresiones.

» REPORTAJE
EDICIONES GOTY

Las ediciones GOTY, con todo el contenido descargable incluido en el Blu-ray, están cada vez más de moda. Para que podáis jugar más por menos dinero, el mes que repasaremos todas las ediciones completas disponibles en PS3.



» AVANCE
LOS JUEGOS QUE VIENEN

Nos esperan una vuelta del verano espacialmente calentita, con juegazos como *Watch_Dogs, GTA V, Assassin's Creed IV, Gran Turismo 6, Beyond: Dos Almas, Castlevania Lords of Shadows 2*... El mes que viene las repasaremos todas...



» GANADORES
CONCURSO PLAYMANÍA 173 (PÁGINA 38)

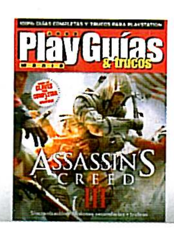
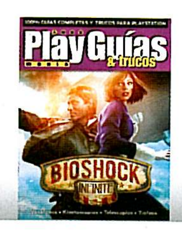
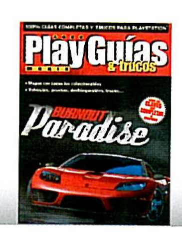
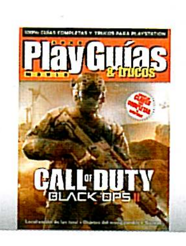
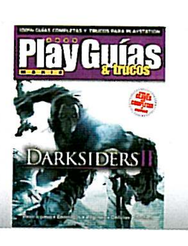
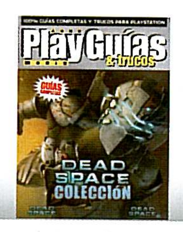
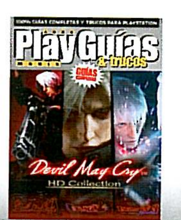
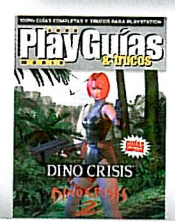
iPad Mini	Alberto Siguero Pozo (Badajoz)
Tablet Tagus	Juan Antonio Salado Rodríguez (Cádiz)
Tablet Tagus	Kong-Si Gender Funsang (Madrid)
Tablet Tagus	Alberto Ollero Lorenzo (Pontevedra)
X-Box 360	José Luis Nicolás Baeza (Murcia)
2 noches hotel	Antonio Villar Preto (Valencia)

LAS MEJORES GUÍAS COMPLETAS EN FORMATO DIGITAL

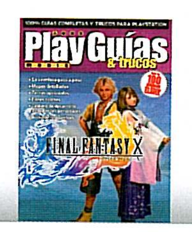
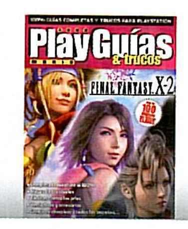
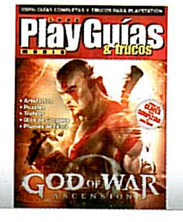
Descarga en tu tablet, smartphone o PC /MAC las guías completas de los mejores juegos de PlayStation

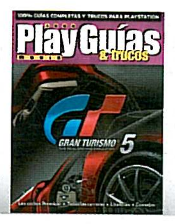
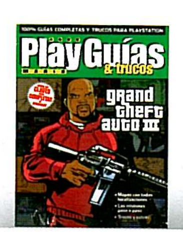
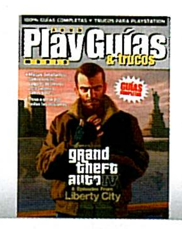
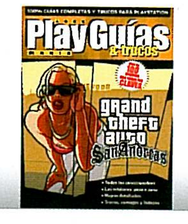


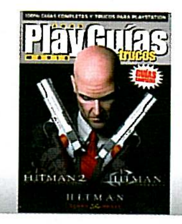
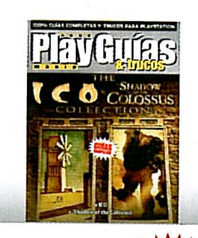
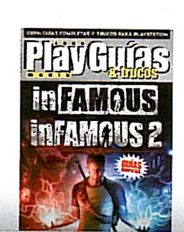


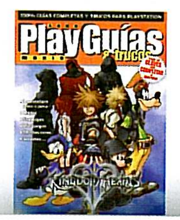











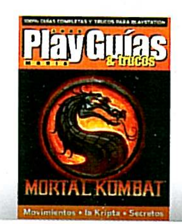




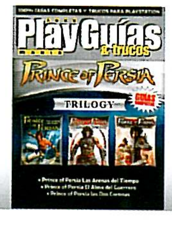


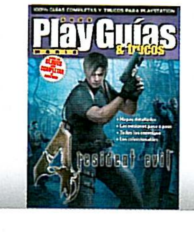
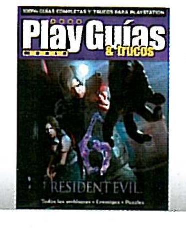
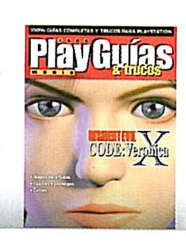
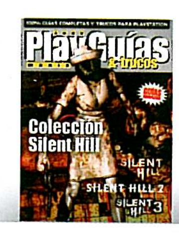
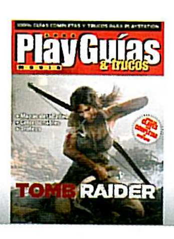
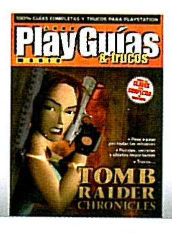
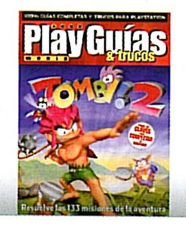


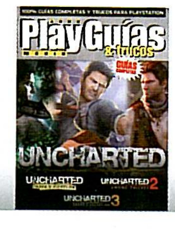












Descarga GRATIS el App de Playmanía Guías & Trucos para iPad/iPhone
También disponible en Android descargando GRATIS el app de Pocketmags

Entra en www.pocketmags.com si deseas disfrutar de las guías en un PC o un Mac

Disponible en el App Store

